
Por sólo 395 ptas. 2'37€
Revista práctica para usuarios de PLAYSTATION
Año I - Número 4
00004
8 424094 800032
Play
m a n í a
HOBBY PRESS
DPR 068
Previews
DRIVER: La revolución de la velocidad
Guía Completa
Cómo llegar hasta el final de HARD EDGE
¡Descuento seguro!
Ahórrate 500 ptas. en cada juego que te compres para PlayStation
Excepto línea Platinum
Novedad
GEX DCG: Un plataformas tan genial como su protagonista
Todos los juegos para PlayStation comentados y puntuados
Comparativa
Metal Gear Solid, Tomb Raider, Hard Edge, Resident Evil, Tenchu...
LAS MEJORES AVENTURAS DE LA HISTORIA
RIDGE RACER TYPE 4 Exprímelo al máximo DARKSTALKERS 3 Todos los golpes

# SUMARIO

Número 4 - Mayo 1999


## ACTUALIDAD .................... 4

## NOVEDADES:
Meta Gear .................... 18
Need for Speed Road Challenge .................... 20
UEFA Champions League .................... 22
Gex Deep Cover Gecko .................... 24
Gran Turismo .................... 26
Y además .................... 28

## COMPARATIVAS:
Aventuras de acción .................... 34
Pistolas .................... 78

## GUÍAS:
Trucos .................... 40
Ridge Racer Type 4 .................... 44
Hard Edge .................... 56
Darkstalkers 3 .................... 62

## BATTLE ZONE .................... 82
## PERIFÉRICOS .................... 86
## GUÍA DE COMPRAS .................... 88
## Y EL MES QUE VIENE... .................... 96
## PASATIEMPOS .................... 102
## LA IMAGEN DEL MES .................... 106


## EDITORIAL

Parece mentira que después del anuncio de PlayStation 2 sigamos recibiendo noticias de juegos para PlayStation (para la actual) que nos siguen sorprendiendo por su calidad y fuerza.

Es como si los desarrolladores, que siempre se quejan de que quieren más potencia y más capacidad, todavía tuvieran mucho que explorar en la actual 32 bits.

Un ejemplo clarísimo de esto que os estoy diciendo lo encontramos en Capcom, quien tras asegurar que *Resident Evil 3* sería para la nueva máquina, acaba de confirmar que va a tener el juego listo a finales de año... pero para PlayStation.

Al parecer, nadie quiere dejar escapar la oportunidad de vender millones de copias para una consola que se ha consolidado como pilar fundamental de la industria de los videojuegos. Y no es sólo una cuestión de sacar juegos por sacarlos, sino también de ofrecer innovación y calidad aprovechando las posibilidades de la consola.

Otro ejemplo. Hemos tenido ocasión de ver un vídeo de un RPG en desarrollo de SNK llamado *Koudelka*. La calidad de las imágenes renderizadas de la intro (que es lo único que mostraba el vídeo) era tal que tuvimos la sensación de que se trataba de un proyecto para PlayStation 2, pero no, es para la actual PlayStation.

Está claro que todavía nos quedan muchas maravillas por disfrutar en nuestra consola.

Sonia Herranz

## STAFF


**DIRECTOR:** Amalio Gómez
**DIRECTORA DE ARTE:** Susana Lurguie
**REDACCIÓN:**
**Redactora jefe:** Sonia Herranz
Alberto Lloret, Jonathan Dómbriz.
**DISEÑO Y AUTOEDICIÓN:** Álvaro Menéndez, Lidia Muñoz
**SECRETARIA DE REDACCIÓN:** Ana María Torremocha
**COLABORADORES:** Olga Herranz, Javier Herrero, Juan Carlos Ramírez (dibujos), Juan Lara, Rubén J.Navarro.

**EDITA:** HOBBY PRESS S.A.
**DIRECTOR GENERAL:** Karsten Otto
**SUBDIRECTORES GENERALES:** Rodolfo de la Cruz, Domingo Gómez, Amalio Gómez, Tito Klein
**DIRECTOR EDITORIAL:** Domingo Gómez
**DIRECTORA COMERCIAL:** Mamen Perera

**PUBLICIDAD**
**MADRID: JEFA DE PUBLICIDAD:**
Mónica Marín, E-mail: monima@hobbypress.es
**COORDINACIÓN DE PUBLICIDAD:**
Diana Chicot, E-mail: dchicot@hobbypress.es
C/ Ciruelos, 4. 28700 San Sebastián de los Reyes, Madrid
Tlf. 91 902 11 13 15 Fax. 91 902 11 86 32
**NORTE:** María Luisa Merino C/ Amesti 6 - 4o. 48990 Algorta, Vizcaya, Tel. 94 460 69 71 Fax 94 460 66 36
**CATALUÑA/BALEARES:** Juan Carlos Baena, E-mail:jcbaena@hobbypress.es, C/ Numancia 185 - 4º. 08034 Barcelona, Tlf. 93 280 43 34 Fax 93 205 57 66

**LEVANTE:** Federico Aurell C/ Transits 2 - 2º A. 46002 Valencia, Tlf. 96 352 60 90 Fax 96 352 58 05
**ANDALUCÍA:** Rafael Marín Montilla, C/Murillo 6. 41800 San Lúcar la Mayor, Sevilla
Tlf. 95 570 00 32 Fax 95 570 31 18
**COORDINACIÓN DE PRODUCCIÓN:** Lola Blanco
**DEPARTAMENTO DE SISTEMAS:** Javier Del Val
**FOTOGRAFÍA:** Pablo Abollado

**REDACCIÓN:** C/ Ciruelos, 4. 28700 S. S. de los Reyes (Madrid). Tlf: 902 11 13 15 / 91 654 81 99 Fax: 91 654 86 92
**SUSCRIPCIONES:** Tlf. 91 654 84 19 / 91 654 72 18

**DISTRIBUCIÓN:** DISPAÑA, C/ General Perón 27, 7ª planta. 28020 MADRID. Tlf. 91 417 95 30
**TRANSPORTE:** BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
**IMPRIME:** I G PANTONE S.A., 28340 Valdemoro, Madrid
**DEPÓSITO LEGAL:** M-2704-1999





Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

**Hobby Press es una empresa del Grupo Axel Springer**





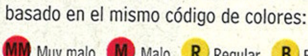
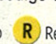
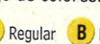
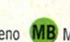
HOBBY PRESS

## ¿CÓMO PUNTUAMOS?

Para puntuar los juegos nos basamos en una escala del 1 al 10. Por otra parte, empleamos un código de color que os servirá para apreciar a primera vista la calidad del juego:

Del 1 al 3 Muy deficiente. Un juego que no merece la pena.
4 Deficiente. No llega a las cotas de calidad deseadas.
5 Aprobado. Muestra la suficiente calidad.
6 Bien. Un juego interesante para los fans del género.
7 Notable bajo. Un buen juego, pero con defectos.
8 Notable alto. Un juego de calidad y muy recomendable.
9 y 10 Una obra maestra que no debéis dejar escapar.

Igualmente, para valorar los periféricos y las características concretas de los juegos, utilizamos el siguiente sistema, también basado en el mismo código de colores:


MM Muy malo M Malo R Regular B Bueno MB Muy bueno E Excelente

Por último, cuando veáis el símbolo significa que es un producto que os recomendamos encarecidamente.

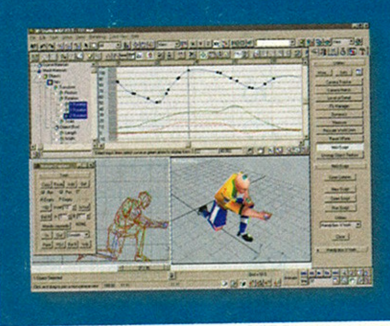
# UEFA Striker 2000

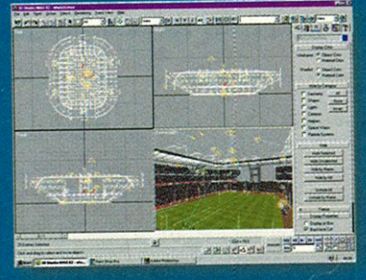
**PlayManía se desplazó a Birmingham para conocer de cerca uno de los desarrollos más prometedores de Rage Software: UEFA Striker 2000. Después de disfrutar con una beta, sus creadores nos dieron a conocer todos los detalles de su prometedor simulador de fútbol.**

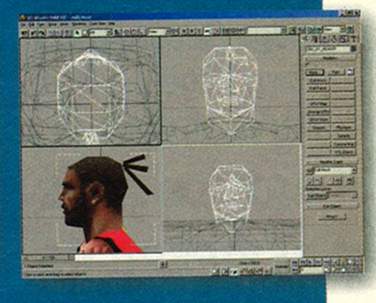


## Cuestión de técnica

Para representar las animaciones de los jugadores, los chicos de Rage han utilizado técnicas Motion Capture. En total podremos disfrutar de 260 animaciones distintas que reflejarán, por ejemplo, todas las posibles formas de rematar de cabeza. Por otra parte, para diseñar a los jugadores y a los estadios reales, los grafistas han empleado la potente herramienta 3D Studio Max.







*UEFA Striker 2000* contará con la licencia oficial de este organismo, por lo que equipos, jugadores y estadios estarán en consonancia con los existentes en la realidad. Sin embargo, y a diferencia de otros títulos que abordan esta competición, el juego de Rage no se centrará única y exclusivamente en la competición europea, ya que podremos encontrar varios tipos de competición como por ejemplo, copas por territorios, partidos clásicos o incluso selecciones nacionales con las que disputar una copa internacional.

Lo que más destacará de *UEFA Striker* será la importancia que cobrará el modo de entrenamiento, que presentará un planteamiento muy distinto al que ofrecen todos los simuladores. Aunque todavía no está confirmado, este modo posiblemente abrirá los demás modos de juego, obligándonos así a mejorar nuestro nivel y habilidades. El entrenamiento estará estructurado en varias pruebas (por ejemplo, saque de esquina), contando cada una de ellas con varios niveles de dificultad. A medida que las superemos, dispondremos de nuevos modos de juego y, de paso, aprenderemos las extraordinarias posibilidades que ofrecerá su control.

El juego no se quedará atrás tampoco a nivel gráfico , ya que el excelente motor del juego no dejará lugar a las ralentizaciones y será capaz de mover al mismo tiempo 22 jugadores construidos con una media de 60 polígonos cada uno, efectos de luz (flashes de las cámaras de los periodistas incluídos) e incluso banderas que invadirán las gradas. Aunque todavía quedan muchos aspectos por implementar (como el control o las estrategias), la primera impresión que nos ha causado ha sido excelente, hasta el punto de que si el desarrollo sigue por esa línea, será capaz de competir en condiciones de igualdad con *ISS* y *FIFA*.



Uno de los aspectos más destacados de este título será su espectacular planteamiento gráfico donde se ha buscado, ante todo, conseguir las mayores dosis posibles de realismo.



Ofrecerá un innovador menú para conocer las funciones de los botones durante el juego.



El juego ofrecerá múltiples cámaras para poder seguir la acción a nuestro gusto.

# DREAMWORKS Afila sus garras






La recreación de los dinosaurios presentarán numerosos detalles de calidad, como por ejemplo, la posibilidad de desgarrar su piel.

La compañía Dreamworks, propiedad de Steven Spielberg, está desarrollando *Warpath: Jurassic Park*, un juego de lucha protagonizado por dinosaurios que se ambientará en los escenarios de las películas de El Parque Jurásico. En total habrá 14 saurios recreados a partir de fósiles reales. El juego contará con un acabado gráfico excelente, numerosos modos de juego y un buen puñado de elementos con los que interactuar, como vallas electrificadas o humanos que podremos "merendarnos". También explotará todo el potencial del Dual Shock, en lo referente a las vibraciones producidas por las pisadas de los monstruos y para reproducir los latidos del corazón cuando estén a punto de morir. Todavía no hay fecha de lanzamiento, pero desde Dreamworks aseguran que estará listo para otoño.




El tratamiento gráfico promete alcanzar un nivel de calidad superior al de *El Mundo Perdido*.

## Ganadores de los pasatiempos de febrero.

Estos son los afortunados ganadores de los quince juegos de *Resident Evil 2* que se sortearon entre los acertantes de los pasatiempos de PlayManía del mes de marzo. Enhorabuena a todos.

| | |
|---|---|
| **Rebeca Luque Astray** | Pontevedra |
| **Ana Isabel Freitas López** | Guipuzcoa |
| **Alberto Cabanelas Pérez** | La Coruña |
| **Oscar Ortega Aladrén** | Zaragoza |
| **Carolina Galindo Parres** | Barcelona |
| **Pablo López Bueno** | Alicante |
| **Jordi Llull Chavarría** | Baleares |
| **Bernardo Trueba Fernández** | Vizcaya |
| **Andrea Barba Bon** | Valencia |
| **Roberto Cobo Lorenzo** | Madrid |
| **Carolina Velázquez Cobo** | Barcelona |
| **Juan Carlos Royo Pacheco** | Córdoba |
| **Jesús Gil de Muro Gil de Gómez** | La Rioja |
| **Isaac Cano Puga** | Málaga |
| **Pedro José García Santos** | Zaragoza |

# Las Figuras de los Videojuegos

**La conocida compañía de juguetes Bandai, ha puesto la venta una serie de figuras de acción inspiradas en los personajes de los videojuegos más famosos del momento. Por ahora sólo hay cuatro líneas distintas (Turok,Tomb Raider, Resident Evil y X-Men Vs Street Fighter), pero nos han confirmado que planean sacar en muy poco tiempo otras dos con los personajes de Tekken III y Final Fantasy VIII.**





### ▲ Linea X-Men vs Street Fighter

Pack Dientes de Sable y Ken. Pareja de luchadores totalmente articulada del penúltimo juego de Capcom.
Su precio: 1.460 pesetas.

### ◀ William G3/G4

Pack de dos zombies parcialmente articulados, pertenecientes al primer *Resident Evil.* A uno de ellos se le pueden arrancar los brazos y las piernas, mientras que el otro viene con una plataforma desde la que puede levantarse del suelo.
Su precio: 970 pesetas

### Monstruo Tyrant 8 ▶

El enemigo final *Resident Evil 2*. Esta miniatura articulada puede ser alterada para representar dos distintos estados evolutivos.
Precio: 1.290 pesetas.



### ▲ Clair Redfield y policía zombie

Pareja de muñecos parcialmente articulables. Ambos incluyen un botón de acción mediante el que Clair apunta, y el zombie se parte en dos. Junto a este modelo se incluye la ballesta de la protagonista.
Su precio: 1.290 pesetas.





### ◀ Monstruo Tyrant 8

Rival final del primer *Resident Evil*, es una espléndida figura, totalmente articulada con un botón con el que pod-ás bombear "sangre" a su corazón.
Su precio: 970



### Línea Tomb Raider ▶

Figura parcialmente articulada, aunque básicamente decorativa, de la señorita Lara Croft. Realmente bonita.
Su precio: 3.450 pesetas.

# Capcom quiere que pasemos miedo

Noticia de última hora: a las informaciones que os hemos dado sobre si habrá o no un tercer *Resident Evil* para PlayStation se une ahora un rumor que parece ir muy en serio. Según hemos podido leer en varias revistas online, Capcom está trabajando muy fuerte en *Resident Evil: Nemesis*, la tercera parte de su terrorífica saga para PlayStation. No hay imágenes de ningún tipo pero si se sabe que retomará el argumento donde lo dejó su antecesor y una tajante fecha de lanzamiento en Japón : 11 de noviembre. También se ha comentado que las primeras imágenes se verán en el próximo E3 (la feria del videojuego de EE.UU.). De todos modos, hasta que no salgamos de dudas, *Dino Crisis* sigue siendo la propuesta firme y palpable de Capcom para estas Navidades. Este mes os ofrecemos nuevas imágenes del que promete ser uno de los mejores juegos del año y os adelantamos que presentará numerosos conceptos innovadores, como el sistema para reflejar nuestro nivel de vida basado en vendajes. Y es que, si no nos vendamos, dejaremos un rastro de sangre que seguirán los dinosaurios.

Y otra compañía que tampoco se va a quedar atrás a la hora de pegarnos sustos va a ser Konami, que tiene previsto lanzar *Silent Hill* en septiembre.



Capcom está realizando un excepcional trabajo a nivel gráfico, sobre todo en la construcción de los escenarios 3D.



La intención de *Dino Crisis* no es asustar constantemente, sino crear un ambiente de tensión y agobio continuo.

## Primera sentencia judicial por piratería

Por primera vez se ha producido una sentencia por la comercialización de videojuegos falsos en nuestro país que ha condenado a Rafael Paredes, Vicente Serrano, Caridad Ibáñez y Vicente Ortiz a seis meses de prisión y a indemnizar en más de 2 millones de pesetas a los perjudicados por un delito de defraudación de la Propiedad Intelectual. Los condenados realizaban copias ilegales que luego vendían en el mercadillo local. La policía les había intervenido 150 juegos para PlayStation, 400 para PC, así como aparatos para realizar copias.

A esta buena noticia, hay que sumarle nuevas intervenciones de la policía. Una de ellos se llevó a cabo en Palma de Mallorca donde la Policía Judicial se incautó de 300 CD ROM, una PlayStation y dos ordenadores en el domicilio de F.P.C.

Por su parte la Guardia Civil de Málaga intervino un domicilio particular de la localidad de Vélez, recogiendo 45 juegos fraudulentos de PlayStation, programas de ordenador y equipos informáticos.

En los últimos días de marzo, la Guardia Civil ha intervenido dos establecimientos de informática de Zaragoza, recogiendo casi cuatrocientos juegos falsos, más de sesenta chips y diverso material cuyo valor puede ascender a cinco millones de pesetas.

En los últimos días, la Policía Judicial de Barcelona intervino en dos domicilios particulares y en el Mercado de San Antonio, un total de 383 juegos falsos, 75 chips, varias consolas y CDs de audio.

Por su parte, la Guardia Civil intervino la tienda GAME OVER en Barcelona, donde recogieron 29 juegos falsos para PlayStation y 75 carátulas.

## Calendario de lanzamientos

| | |
|---|---|
| Bomberman Racing | 21 de mayo |
| Divers Dreams | 14 de mayo |
| Dreams | 2 de abril |
| Gex Deep Cover the Gecko | 12 de abril |
| Gran Turismo Platinum | 20 de mayo |
| Live Wire | 30 de abril |
| Metal Gear | 7 de mayo |
| Monkey Hero | 10 de mayo |
| Monster Seed | 30 de abril. |
| NBA Pro'99 | 23 de abril |
| Need for Speed Road Challenge | 9 de abril |
| Poy Poy 2 | 16 de abril |
| Puma Street Soccer | 14 de mayo |
| R-Type Delta | 7 de mayo |
| UEFA Champions League | 16 de abril |

## Los más vendidos

(del 1 al 15 de abril)

| | |
|---|---|
| 1 | CRASH BANDICOOT 2 (PLATINUM) |
| 2 | TOMB RAIDER 2 (PLATINUM) |
| 3 | NEED FOR SPEED ROAD CHALLENGE |
| 4 | FIFA 99 |
| 5 | BICHOS |
| 6 | UEFA CHAMPIONS LEAGUE |
| 7 | RESIDENT EVIL (PLATINUM) |
| 8 | SOUL BLADE (PLATINUM) |
| 9 | COLIN MCRAE RALLY |
| 10 | TEKKEN 2 (PLATINUM) |

*Lista facilitada por

## Los más alquilados

(del 1 al 15 de abril)

| | |
|---|---|
| 1 | FIFA '99 |
| 2 | Bichos |
| 3 | TEKKEN 3 |
| 4 | TOMB RAIDER III |
| 5 | CRASH BANDICOOT 3 WARPED |
| 6 | COLIN McRAE RALLY |
| 7 | NBA LIVE 99 |
| 8 | GRAN TURISMO |
| 9 | MEDIEVIL |
| 10 | TOCA TOURING CAR 2 |

*Lista facilitada por

# Episodio 1: La amenaza fantasma es un videojuego

Como ya os anunciamos en el suplemento del número pasado, la nueva trilogía de La Guerra de las Galaxias va a servir de marco incomparable para la creación de una aventura de acción para PlayStation. Lo cierto es que el juego se va a retrasar hasta después el verano, evitando de este modo "destripar" el argumento del film a aquellos que piensen hacerse con la aventura. Todavía no tenemos en nuestro poder pantallas de la versión para PlayStation (las que podéis ver aquí pertenecen a la versión de PC), pero ya sabemos que podremos controlar a varios personajes de la película y que muy probablemente estará traducido.
Por otra parte, aprovechando el estreno de la película en EE.UU (el 19 de Mayo), numerosas compañías han conseguido una licencia de Lucas para poder lanzar sus productos con algún motivo de su nueva película.
Lo dicho, id preparando el bolsillo, porque La Amenaza Fantasma no va en broma y no podréis resistiros ni al videojuego ni al merchandising.



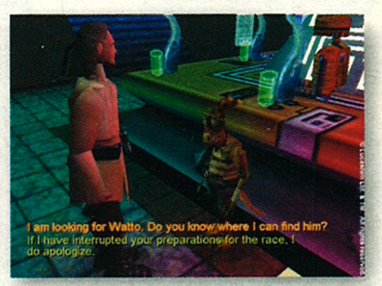
Uno de los efectos gráficos más vistosos será la posibilidad de devolver los disparos con el sable de luz, tal y como veremos en la película.



Aunque no es oficial, es posible que en algún momento del juego tengamos que alternar el control de, al menos, dos personajes.



El juego seguirá fielmente el argumento de la película, lo que explica que su lanzamiento se haya retrasado hasta septiembre.




El juego estará a caballo entre las aventuras de acción y las aventuras gráficas, con diálogos en lo que podremos seleccionar varias respuestas.

## merchandising




La oleada de productos que nos tienen preparadas las compañías con licencia de Lucas no deja de sorprendernos. Aparte de las consabidas figuras de acción de Kenner, Lego y otras muchas empresas, tienen ya preparada su propia línea de juguetes, bebidas, aperitivos, camisetas... aunque lo más curioso de todo son estas tiritas que llevan impresas a los personaje de la película.

# Pon tu consola a REFRESCAR

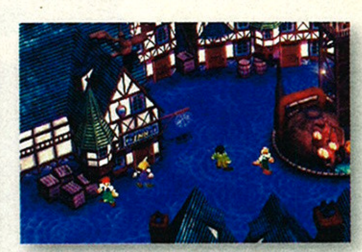
El calor del verano muy cerca. Nosotros, los humanos, tenemos en casa aire acondicionado, ventiladores... pero ¿qué pasa con nuestra consola? ¿no tiene ella derecho a que le de un poquito el fresco? Eso parecen haber pensado en Nuby, compañía que ha puesto a la venta en el extranjero este curioso aparato llamado Cooling Station. Su función es disipar el calor que se acumula cuando jugamos mucho tiempo. Sus creadores dicen que prolonga la vida de la consola y que optimiza su funcionamiento. A nosotros nos parece otra forma de sacarnos los cuartos.

# Próximos PLATINUM

## FINAL FANTASY VII

La séptima entrega de esta veterana saga de RPG´s se prepara para dar su salto a la serie Platinum, concretamente a finales de mayo. Entre sus virtudes más destacadas se encuentran su historia (una epopeya de amor y traición capaz de estremecer a las piedras), unos escenarios preciosos y detallados, y un montón de ciudades que visitar, objetos que encontrar y enemigos a los que abatir.
Todos aquellos que en su día no pudieron disfrutar de la magia de este título excepcional tienen ahora una segunda oportunidad, y a un precio irrepetible: 3.990 pesetas.



Sólo llamo para decirte...

ENVÍA ICONOS A OTROS TELÉFONOS SAVVY™

DISEÑO EXCLUSIVO

TECLA DE NAVEGACIÓN FÁCIL DE USAR

SORPRENDENTE AUTONOMÍA DE SU BATERÍA

Savvy™




Mi nuevo teléfono Savvy™ es absolutamente increíble. Puedo hablar durante horas y además enviar hasta 25 iconos para expresar cómo me siento o qué quiero decir. Puedo confirmar una fecha o simplemente decir "hola". Nunca un teléfono había sido tan divertido.

"I've got to admit it's getting better..." www.philipsconsumer.com




PHILIPS

Juntos hacemos tu vida mejor.

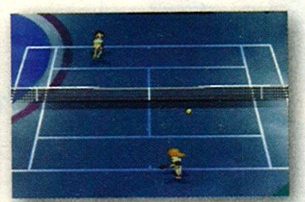
# ¡JUEGOS a la vista!

## Sony anuncia un verano muy "calentito"

Coincidiendo con la llegada de las vacaciones y el tiempo libre, Sony se prepara para lanzar unos juegos bastante jugosos. Los dos primeros que verán la luz, allá por Junio, serán *Anna Kournikova Smash Court* y *Omega Boost*.
El primero, desarrollado por Namco, será un arcade deportivo ambientado en el mundo del tenis, mientras que *Omega Boost* será un título inspirado en la serie de dibujos Macross, en el que pilotaremos a un robot gigante.
Julio será el mes elegido para el lanzamiento de *Syphon Filter*, un juego de planteamiento y temática muy similares a las de *Metal Gear Solid*, y del que ya os hablamos en el suplemento del mes pasado. En Agosto está previsto que salgan *Point Blank 2*, *Kurushi Final* y *X Files*. *Point Blank 2* será la segunda parte del célebre juego de pistolas de Namco, y los otros dos serán un entretenido juego de puzzles y una aventura gráfica inspirada en la famosa serie de la Fox. Cómo podéis ver, va a ser imposible aburrirse este verano.



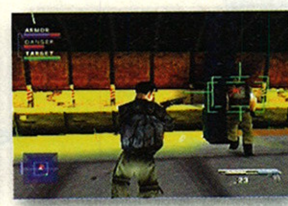
*Kurushi Finals* saldrá en agosto y es la segunda parte de un original puzzle.



*Smart Court* será un jugable arcade de tenis que se espera en junio.

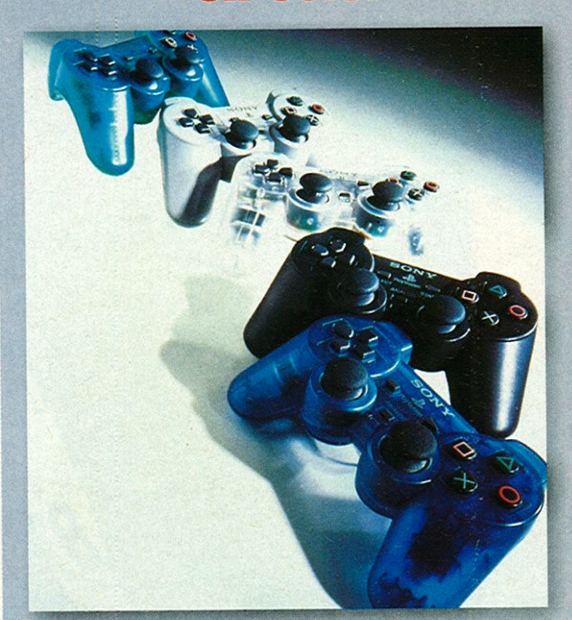


Con *Omega Boost* disfrutaremos en junio, de un trepidante mata-mata.



*Syphon Filter* se unirá a las aventuras de acción allá por el mes de julio.

## Sony pone a la venta una línea Dual Shock en color



Para cuando leas esta noticia, Sony ya habrá lanzado al mercado una nueva línea de Mandos Analógicos Dual Shock de varios colores. Dichos mandos serán totalmente compatibles con títulos ya veteranos como *Spyro The Dragon* o *Tekken 3*, y con juegos de rabiosa actualidad como el genial *Metal Gear Solid*.
Dichos mandos estarán disponibles en cinco colores distintos (Negro Diamante, Verde Esmeralda, Azul Isla y dos variantes del tono Cristal), y saldrán a la venta a un precio batante asequible: 4.500 pesetas.

## Continúa el culebrón de Carmageddon

A un mes escaso de su fecha oficial de salida (aunque todavía no hemos recibido en la redacción una versión jugable del juego) Infogrames ha anunciado un nuevo cambio en los peatones del juego *Carmageddon*.
Al parecer, la sustitución de los viandantes humanos por zombies asquerosos con líquido verde en las venas no ha sido suficiente para los responsables de Infogrames quienes han decidido sustituir dichos zombies por aliens con sangre verde que en ningún momento recuerdan a una figura humana. Sin ánimo de alabar o censurar su decisión, lo que sí agradeceríamos es que se decidieran ya en los modelos de los viandantes y que se dejen de tanto cambio, no vaya a ser que como nos descuidemos nos retrasen la salida del juego.

## Un Joystick como los de antes

Logic 3 pone a la venta un joystick para PlayStation con un diseño de lo más tradicional: una base fuertemente sujeta por ventosas y un largo y fuerte stick con el que podremos jugar usando sólo una mano.
Cuenta con 8 botones de disparo, control de velocidad de fuego, regulación de resistencia y un diseño de lo más cómodo. Su precio es de 6.990 pesetas y resulta muy recomendable para todo tipo de shoot'em ups y simuladores de aviones.



No querrás salir de casa...
2a ÉPOCA
DRAGON BALL GT
SEGUNDA ÉPOCA
LA SERIE EN VÍDEO
Ya está en video
la continuación de
tu serie favorita...
Dragon Ball GT 11
a la venta a partir
del 28 de abril
Dragon Ball GT 12
a la venta a partir
del 19 de mayo
ANIME VIDEO
ANIME VIDEO es una marca de MANGA FÍLMS S.L.
Balmes, 243 ático • 08006 BARCELONA
Tel. 93 238 40 30 • Fax 93 238 40 33
www.mangafilms.es/dragonballGT
Valdeman / Original & Copia

# Oleada de retrasos

En la industria de los videojuegos son relativamente normales los retrasos en las salidas de los juegos, pero en esta ocasión la fatalidad parece que se ha cebado con los distribuidores y con los usuarios. Y es que cuatro de los juegos que os habíamos anunciado para este mes han sufrido importantes retrasos.

Para empezar, el espectacular *Le mans 24 Hours* de Infogrames ha pospuesto su salida hasta Septiembre, con el consiguiente disgusto para todos los que lo esperábamos como agua de mayo.

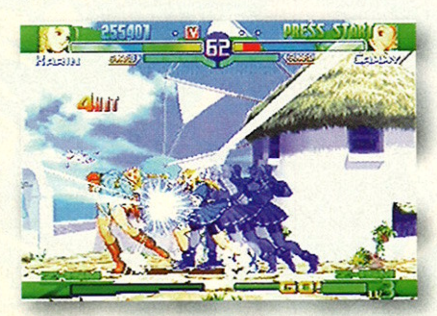
Lo mismo ha pasado con *Prince Naseen Boxing* de Codemasters, que no se dejará ver por nuestras consolas hasta bien entrado Octubre.

De momento esta trilogía de retrasos se cierra con *Street Fighter Alpha 3* de Capcom, que retrasa su salida a Junio.

Al parecer, unas complicaciones de última hora son las responsables de estos tres retrasos, a los que podría unirse *Soul Reaver*.Los distribuidores del juego mantienen Mayo como fecha de salida, pero lo cierto es que todavía no hemos podido ponerle las manos encima a una versión final o incluso una beta que confirme su salida.

Esperemos, no obstante que nuestros temores sean infundados y que el juego salga en el plazo previsto.

El esperado simulador *Le Mans 24 Hours* no se pondrá a la venta hasta septiembre.



El mes pasado os comentamos *Street Fighter Alpha 3*, sin embargo, el juego se ha retrasado hasta junio.

## Marchando una de rectificaciones

**Civilization II está en castellano**

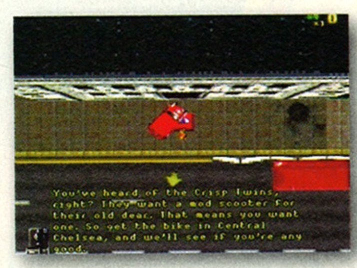
El comentario de *Civilization II* apareció en el número 3 de PlayManía y en él os aseguramos que iba a estar en inglés. Pues bien, al final aparecerá en castellano. La razón del error es que la distribuidora del juego, Proein, nos proporcionó una versión final del juego en inglés. No fue hasta después de que PlayManía ya hubiera salido a la calle, cuando nos anunciaron su decisión de traducirlo.

Así pues, todos los que queráis disfrutar de este gran juego de estrategia, sabed que sus textos están totalmente traducidos al castellano, lo que aumenta notablemente sus posibilidades de diversión.

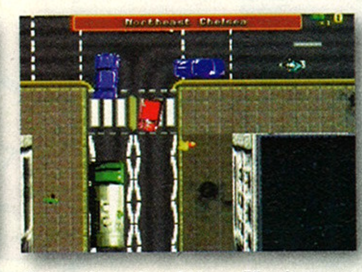
# Grand Theft Auto London Disco de Misiones

Una de las pocas ventajas que hasta hoy tenían los juegos de PC sobre los de consola, era la existencia de los "Mission Pack" o discos de misiones. Estos no son más que expansiones para juegos completos que necesitan del juego original para poder funcionar. Pues bien, finalmente un título de PlayStation también va a contar con un disco de misiones: *Grand Theft Auto*.

Sin duda alguna recordaréis este polémico arcade, en el que te ponías en la piel de un gángster que, para realizar sus fechorías, robaba cuanto coche se le ponía a tiro. *Grand Theft Auto London* será el título del disco de misiones, que incluirá el mapeado de Londres. Proein lo distribuirá y su precio será de 4.990 pesetas.



Para que el disco de expansión funcione es necesario tener *Grand Theft Auto*, que está en Platinum al precio de 4.990 pesetas.




Esta versión no ha sufrido modificaciones con respecto al juego original, pero añade nuevos escenarios y nuevas misiones.

## Breves & Fugaces

La compañía japonesa SNK, conocida en el mundo entero por sus beat´em ups bidimensionales, está trabajando en una aventura de horror 3D para PlayStation. Su nombre será *Koudelka*, se ambientará en una Europa un tanto gótica y contará con la presencia de seres del tipo Jorobado de Notre Damme. Nosotros ya hemos visto un par de videos y el aspecto es impresionante.

Square está sufriendo en estos momentos una reestructuración que divide a la compañía en ocho departamentos. La división encargada de las bandas sonoras y los efectos de sonido de los juegos en desarrollo, está trabajando en la tecnología de sonido multicanal necesaria para la generación de hardware basada en DVD (es decir, PlayStation 2).

Y hablando de Square, aunque no es oficial, se rumorea que *Final Fantasy VIII* podría ver la luz en Estados Unidos el día 31 de agosto. Si esto fuera cierto, es posible que nosotros estuviéramos disfrutando de nuestra versión mucho antes de lo previsto. Además, otro dato que viene a confirmar esta fecha de lanzamiento es que Bandai pondrá a la venta en agosto una colección de figuras de acción con todos los 8 protagonistas del juego.

Y otro que está dando mucho que hablar es *Metal Gear Solid*. Konami acaba de anunciar la salida de *Metal Gear Solid Integral*, una versión especial para el mercado japonés que contará con un total de 300 misiones de entrenamiento, un modo de juego en vista subjetiva y la posibilidad de cambiar la posición de los soldados. Dudamos mucho que llegue a salir de las fronteras japonesas.

# ¿Será así PlayStation 2?




¿A que estos diseños de la nueva consola de Sony tienen muy buena pinta? Pues no os hagáis ilusiones, porque son lo que aquí llamamos impresiones del artista, es decir, diseños de personas (revistas en este caso) ajenas a la compañía. Y es que el hecho de que todavía no se haya hecho pública la imagen y el nombre de la nueva consola ha disparado la imaginación de numerosos videoadictos que no pueden esperar a saber cómo será la nueva máquina.

Por otra parte, lo que sí se sabe es que Sony se está reestructurando para afrontar la nueva batalla de las consolas, y que ya cuenta con el apoyo de un buen número de compañías de renombre, como por ejemplo, Namco, Square, Konami, Capcom, Acclaim, Eidos o Naughty Dog. Otras muchas compañías, como SNK, Tecmo o Takara están analizando la posibilidad de trabajar para la nueva consola. En fin, que todo demuestra que Sony se está rodeando, una vez más, de los mejores desarrolladores para ofrecer lo mejor en el entretenimiento doméstico.

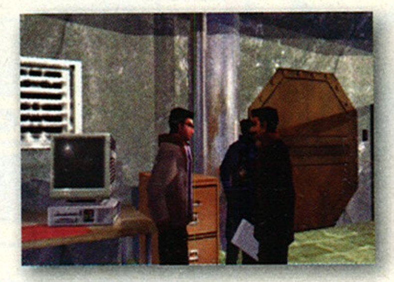
## V-Rally patrocina el Rally de Córcega

RALLYE DE FRANCE V-RALLY TOUR DE CORSE

Como antesala al lanzamiento de *V-Rally 2* a finales de junio, Infogrames ha llegado a un acuerdo con la Federación Francesa de Deportes de Motor (FFSA) para ser patrocinador oficial del Rally de Francia. De este modo, la sexta manga de Campeonato de Mundo de Rallies, que se celebra los días 6 y 9 de mayo, recibirá en nombre de V-Rally Tour de Córcega.

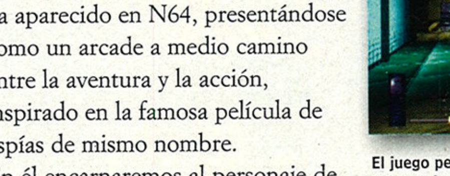
En palabras de Jean-Philippe Agati, director de marketing de Infogrames, "este acuerdo demuestra la voluntad de Infogrames de convertirse en uno de los mayores protagonistas dentro de los deportes de motor".

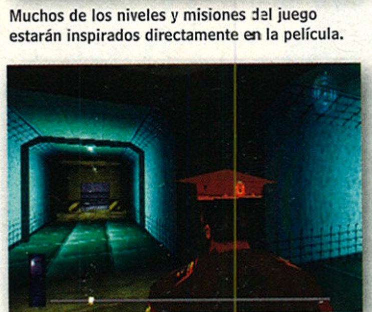
## MISSION: no tan IMPOSSIBLE



Muchos de los niveles y misiones del juego estarán inspirados directamente en la película.

Según todos los datos, Infogrames tiene intención de poner a la venta en septiembre la versión para PlayStation de Mission: Impossible. Como algunos sabréis, el juego ya ha aparecido en N64, presentándose como un arcade a medio camino entre la aventura y la acción, inspirado en la famosa película de espías de mismo nombre.





El juego permitirá que alternemos entre una perspectiva subjetiva y otra en segunda persona.

En él encarnaremos al personaje de Tom Cruise (Ethan), y tendremos que recorrer 20 niveles resolviendo variadas misiones diseñadas en las que serán tan importante darle al gatillo como al cerebro.

Mission: Impossible tendrá un aspecto gráficos espectacular y va a ser totalmente doblado al castellano (textos y voces). Esperemos disponer en breve de una versión jugable para ampliaros la información. Paciencia.

## Breves & Fugaces

Otro de los grandes colosos de la industria, Namco, está trabajando en estos momentos en una secuela de su saga de lucha más famosa llamada *Tekken Tag Tournament*. Esta nueva versión corre sobre la placa System 12 (la misma que *Tekken 3*) y permite crear parejas de luchadores, pudiendo cambiar de luchador en cualquier momento del combate y ejecutar golpes combinados.Al mismo tiempo, la compañía está trabajando en una placa recreativa compatible con el hardware de PlayStation 2. Por el momento se han anunciado un juego de lucha y otro de velocidad.

*Bust a Groove 2: Dance Heaven Mix*, la segunda parte del aclamado juego de baile, fue puesto a la venta en Japón el pasado día 15 de Abril. Sus principales novedades son una abanico de melodías mucho más amplio (que abarcan géneros tan distintos como el Soul, el Jazz o el Hip Hop) y una mayor variedad de variantes de baile (se puede bailar al estilo tradicional japonés, con patines en línea ...). Entre los personajes seleccionables encontraremos tres novedades y a unos cuantos viejos conocidos. Esperemos que Sony España lo traiga pronto.

Cambiando de tercio, y dejando a un lado las locuras de los americanos, ya se han dado a conocer los nombres del guionista y director de la película basada en *Tomb Raider*. Detrás de la cámara se esconderá Stephen Herek (director de Las aventuras de Bill y Ted), mientras que el guión lo escribirá Steven Da Souza, el autor de La Jungla de Cristal 1 y 2. Todavía no se ha dado a conocer quien dará vida a la heroína, aunque dudamos que llegue a dar la "talla"...

# EXPOCÓMIC'99

II SALÓN DEL CÓMIC, ROL, ESTRATEGIA Y CIENCIA-FICCIÓN

# EXPOGAMES'99

I SALÓN DEL VIDEOJUEGO DE MADRID

del 20 al 23 de mayo de 1999

Ilustración: Cels Piñol • Color: Alex y Julio Torres

## Palacio de los Deportes de la Comunidad de Madrid

Plaza de Felipe II s/n • Jorge Juan 99
28009 Madrid

PUNTOS DE VENTA ANTICIPADA DE ENTRADAS:

El Corte Inglés
Tiendas El Corte Inglés
Telf.: 902 400 222

Centro Mail
Tiendas Centro Mail

Tiendas y Librerías especializadas
Días de la Feria en Taquillas
del Palacio de Deportes

- Exposiciones
- El mundo del manga y el anime
- Proyecciones en relación al mundo del comic
- Presentación de las últimas novedades editoriales
- Mesas redondas y coloquios
- Tus autores preferidos que te dedicarán sus obras
- Stand con todas las novedades editoriales y para coleccionistas

Tolo
A&J TORRES

EMPRESAS COLABORADORAS:

Micro Manía · Nintendo Acción · Onda 10 Madrid 102.7 FM · Onda Melodía Madrid 87.7 FM · El Corte Inglés · Hobby Consolas · Play Manía







Norma Editorial




Emisora oficial de EXPOCÓMIC'99




PROMUEVE.

Comunidad de Madrid
CONSEJERIA DE EDUCACIÓN Y CULTURA
Dirección General de Juventud

ORGANIZA.

ASOCIACIÓN CULTURAL FERIA DEL CÓMIC DE MADRID
Sector Escultores 4-1ºD.
28760 Tres Cantos — Madrid
Telef./Fax.: 91. 804. 41. 05
www: dreamers.com/expocomic
e.mail: demunck@datalogic.es

# Metal Gear Solid

## El juego que cambiará la historia de PlayStation

Metal Gear Solid es uno de esos raros juegos que mucho tiempo antes de ser puesto a la venta ya son considerados como una obra maestra del entretenimiento doméstico. Esto no resulta extraño si tenemos en cuenta que las anteriores versiones de *Metal Gear* (para el primitivo MSX y la no menos antigua consola NES) crearon una leyenda que Konami ha culminado ahora en PlayStation.

Lo que ofrece esta versión va más allá de los conceptos de juego a los que estamos acostumbrados, ya que su realismo, su impactante apartado gráfico, su enfoque cinematográfico o la presencia de una serie de personajes con una marcada personalidad, sólo reflejan la superficie de un juego más revolucionario de lo que a primera vista parece.

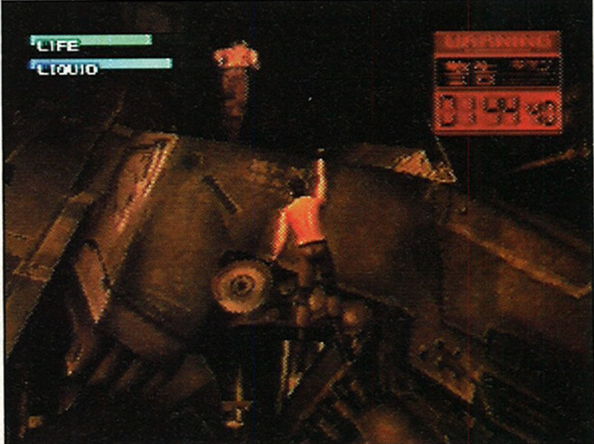
Como ya sabéis, su sistema de juego nos invita (más bien obliga) a escondernos y a permanecer fuera del campo de visión de los terroristas que dominan una base nuclear. Nuestras únicas armas son el sigilo y la paciencia, ya que, aunque encontraremos muchas armas a lo largo de nuestra aventura, de poco nos servirán frente a la superioridad numérica de los terroristas.

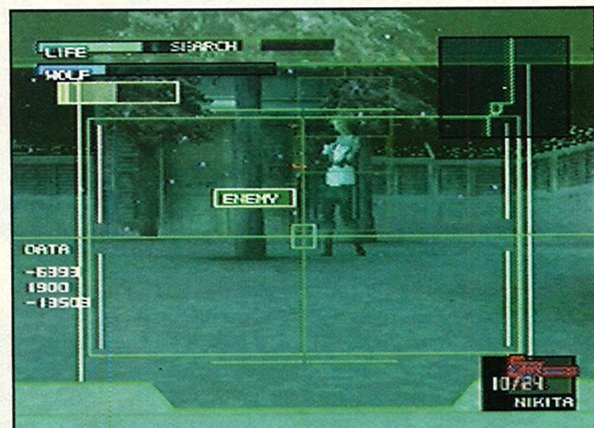
En base a esto, y tal y como sucedería en una situación real afrontada por un único hombre, será imprescindible atacar por la espalda y silenciosamente para no disparar la alarma que nos pondría en un serio apuro. De esta forma se consigue dotar al juego de una dimensión estratégica que pocos juegos de acción presentan.

**SIN EMBARGO, SI ESTAS PINCELADAS** de realismo no estuvieran hilvanadas con un argumento de lo más sólido y con un ritmo propio de las producciones cinematográficas, el resultado de *MGS* probablemente hubiera sido otro bien distinto. En esta increíble historia tienen cabida el amor, el odio, las traiciones, el humor y una variada gama de situaciones que cubren sobradamente el espectro de los sentimientos humanos. Este, por llamarlo de alguna manera, grado de humanidad, unido a su claro alegato antinuclear, terminan de dar forma a un juego que presenta un sistema de juego y un concepto muy especial.

**Todo lo que se ha dicho de Metal Gear Solid es cierto. Es un juego imprescindible que nos sabrá atrapar con su innovador sistema de juego y su impresionante calidad técnica. Además, en castellano.**




Uno de los aspectos más destacables de *Metal Gear Solid* es que todo es posible, es decir, no hay una única forma de derrotar a un enemigo o de llamar la atención de un guardia. La clave es probar todo lo que se os ocurra.




## La clave del éxito: la infiltración





Sin duda alguna, el aspecto más relevante de *MGS* es poder esconderse de los enemigos. Con tan sólo mantener presionada la dirección en la que se encuentra una pared, Snake se pondrá de espaldas a ella y la cámara girará suavemente para mostrarnos lo que nos rodea.

**POR MUCHO QUE OS DIGAMOS,** *Metal Gear Solid* es un título que requiere ser jugado para comprender su grandiosidad. Y si es con un Dual Shock, mejor que mejor, porque aprovecha como ninguno las posibilidades de este mando, permitiendo que experimentemos sensaciones como un infarto, un masaje o el despegue de un helicóptero.

Por desgracia, todo lo bueno tiene un final que, en el caso de *MGS*, llega mucho antes de lo que nos hubiera gustado. No estamos diciendo que sea un juego corto, pues sus dos CD's proporcionan momentos irrepetibles. Sencillamente nos hemos quedado con las ganas de experimentar durante más tiempo la sensación que produce jugar a *Metal Gear* la primera vez. Eso sí, cuando os lo acabéis volveréis a jugarlo, ya que guarda numerosos secretos que no descubriréis en la primera partida.

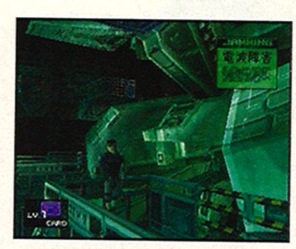
Es una compra obligada, más aún si tenemos en cuenta que está traducido y doblado.







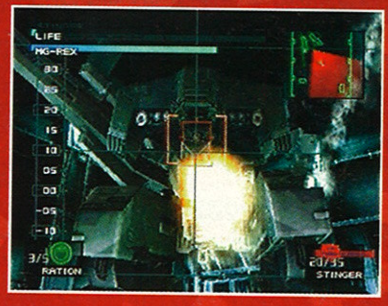




**Cualquier tipo de jugador sabrá disfrutar de MGS, ya que el juego ofrece un desarrollo que enganchará tanto a los seguidores de las aventuras como a los de la acción.**

## ¿Quién es Metal Gear?



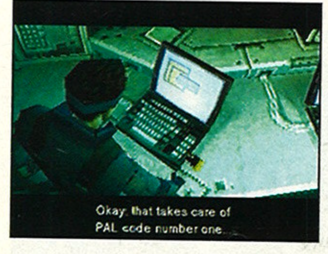



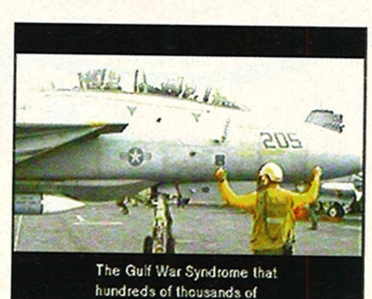

Metal Gear no es otra cosa que el desencadenante de toda la aventura. Como podéis apreciar por las imágenes, es un Mecha de proporciones desorbitadas equipado con misiles nucleares y un buen número de armas secundarias. Es, sin duda alguna, uno de los combates más apasionantes, difíciles e intensos de todo el juego. Aunque por desgracia es la antesala del final de la aventura, todavía nos encontraremos con un par de sorpresas más antes de disfrutar de la secuencia final.

## ¿Tiempo real o CG's?

Habitualmente, las escenas de transición que ilustran algún momento clave de un juego suelen ser CG's, pero en *Metal Gear Solid* no es así. Los chicos de Konami han optado por las escenas en tiempo real basadas en el motor del juego, que lejos de ser menos espectaculares, confieren a la aventura una unidad y coherencia que pocos juegos tienen.






El juego está perfectamente documentado sobre todos los conflictos recientes, y deja entrever cierto mensaje antinuclear. Es un canto a la vida.



**METAL GEAR SOLID**
Aventura de acción

Compañía: **Konami** Precio: **8.490 ptas.**
Idioma: **Castellano** Jugadores: **1**
Memory Card (1-3 bloques rec.) — Dual Shock

Gráficos 10 — Sonido 10 — Diversión 10

- MGS es un juego único, irrepetible, excepcional. ¿Se puede pedir más?
- Lo único que se le puede reprochar es su duración. ¡Queremos más!

**10**

*Metal Gear Solid* es un juego fabuloso, muy realista y capaz de transmitir unas sensaciones únicas. Es una obra maestra del videojuego, y una compra obligada.

# Need For Speed: Road Challenge

## Un lujo a tu alcance

**La nueva entrega de la saga Need for Speed tiene intención de competir directamente contra los monstruos del género. Y no le faltan virtudes para ello: coches de lujo, elevada calidad gráfica y muchos modos de juego.**



Las repeticiones de las carreras nos permitirán cambiar de cámara con completa libertad, consiguiendo que veamos perfectamente incluso al conductor del vehículo.

Hace ya algún tiempo, la ahora extinta consola 3DO acogió la primera aparición de la saga *Need For Speed*, consiguiendo unos niveles de calidad que hasta ahora no habían sido capaces de alcanzar sus secuelas en PlayStation.

Tras unas modestas segunda y tercera parte, la saga de Electronic Arts está por fin preparada para enfrentarse a los colosos de la carretera, ya que todos los aspectos característicos de la serie han sido potenciados hasta niveles realmente elevados.

Una vez más, los indiscutibles protagonistas del juego son los vehículos más prestigiosos e inaccesibles del mundo. Podréis controlar hasta un total de 19 coches distintos pertenecientes a fabricantes con tanto renombre como Ferrari, Porsche o McLaren. Con estas bestias del asfalto podréis quemar neumáticos a lo largo de 10 bellos y largos circuitos de impecable factura técnica, en los que, además, existe la posibilidad de activar (o desactivar) la circulación en sentido contrario o de incluir la presencia de coches de policía.

Todos estos elementos ya los habíamos visto en los anteriores *NFS*, pero el tratamiento gráfico de este *Road Challenge* ha experimentado sustanciales mejoras. Ahora los coches se abollan, los faros y los cristales se rompen, incluso podemos ver cómo se mueve el piloto dentro del vehículo...

**APARTE DEL MEJORADO ASPECTO GRÁFICO,** lo que más destaca de *NFS: Road Challenge* es la variedad de modos que presenta y la interrelación que entre ellos existe. Nos explicamos.

El modo campeonato nos permitirá participar en un total de ocho torneos distintos, de los cuales la inmensa mayoría impone una condición concreta, como puede ser




A golpe de talonario podemos mejorar las características de nuestro vehículo, algo que será imprescindible para participar en algunos de los modos de juego.





## Cuidado con las colisiones: lo puedes pagar caro.





Casi todos los circuitos presentan objetos que pueden ser destrozados a nuestro paso, tales como señales de tráfico o bancos de madera. Sin embargo, la novedad de este *NFS* es que nuestro vehículo también puede resultar dañado al colisionar a grandes velocidades. Ahora, las lunetas delantera y trasera, los faros e incluso la chapa pueden sufrir roturas y abolladuras que, al final de la carrera, incidirán en nuestro bolsillo al tener que repararlas.

poseer un vehículo determinado. Para poder comprar ese vehículo es necesario ganar dinero en otros campeonatos o en otros modos de juego, como por ejemplo, en los eventos especiales. A su vez, si queremos participar en alguna de estas pruebas especiales necesitaremos dinero para poder inscribirnos. En fin, que el dinero es el nexo de unión entre los modos de juego más largos de este título.

No obstante, la oferta de este *NFS* va aún más allá. También podréis disfrutar de carreras sin contrincantes, del impagable modo persecución y del novedoso High Stakes, modo que destaca por el competitivo concepto de juego que presenta. En él, dos amigos poseedores del juego (y de una Memory Card con una partida salvada) pueden apostarse sus coches en un duelo de velocidad. El ganador conseguirá arrebatarle su coche al contrincante, pasando a formar parte de su garaje.

*NFS: Road Challenge* es un título con muchísimas posibilidades, muy variado y realmente atractivo gráficamente, por lo que consigue situarse entre los mejores del género.







**NFS: Road Challenge pone a nuestra disposición 19 coches de los más lujosos del mundo y nos invita a correr sobre 10 circuitos diferentes. Además, la amplia variedad de modos de juego le asegura una larga vida.**

## Persecución: ¿infractor o policía?





Uno de los modos de juego ya clásicos en esta saga es el de Persecución, modo que os permitirá saltaros a la torera todas las normas de circulación o, por el contrario, poneros del lado de la ley y detener a todos los infractores.

En esta ocasión, además, podréis jugar con un amigo a pantalla partida y realizar todas las combinaciones posibles (vuestro amigo el malo, vosotros la poli...). Es, sin duda, el modo más divertido, aunque quizás es el que menos posibilidades ofrece a la larga.








Cuando ganemos un campeonato seremos premiados con una Copa, aunque lo que más nos interesará será la jugosa cantidad de dinero que nos permitirá comprar un nuevo coche.







**NEED FOR SPEED: R. CH.**
Velocidad

Compañía: **EA** Precio: **7.490 ptas.**
Idioma: **Castellano** Jugadores: **1-2**
Memory Card (1 bloque) — Dual Shock

Gráficos 8 — Sonido 7 — Diversión 9

- El acabado de coches y circuitos.
- El novedoso modo High Stakes.

- La dificultad de algunos campeonatos obliga a jugarlos muchas veces.

**9**

Se coloca entre los grandes del género. Queda un poco por debajo de *Gran Turismo*, y aunque técnicamente es algo inferior a *RR Type 4*, le supera en modos de juego.

# UEFA Champions League

## Y el Madrid qué, ¿otra vez campeón de Europa?

**La Liga de Campeones de Europa es la competición internacional de clubes más prestigiosa, y aunque algunos simuladores de fútbol nos permitían jugarla, ninguno hasta ahora nos había dado ocasión de participar en la liga auténtica, con grupos, equipos, estadios y jugadores reales.**




Los simuladores de fútbol no paran de llegar a nuestra consola. Cualquier excusa es buena para que toda compañía de software que se precie nos ofrezca su propia versión del deporte más popular del mundo. Y, a falta de un Mundial cercano, en esta ocasión Eidos ha tomado como argumento a la Liga de Campeones -antes Copa de Europa-, para realizar este *UEFA Champions League.*

Este juego en realidad puede considerarse como una nueva entrega de la serie *World League Soccer* de la propia Eidos, y los que tengáis algún título de esta saga muy pronto descubriréis los parecidos.

Gráficamente muestra un look muy semejante, con jugadores estilizados y muy bien animados que se mueven con velocidad y soltura, aunque se han añadido nuevas animaciones y los jugadores ahora ejecutan con mayor facilidad movimientos de auténticos virtuosos. La jugabilidad también es muy semejante, con el mismo sistema de control y una velocidad y ritmo de juego endiablado.

En definitiva, *UEFA Champions League* sigue apostando por la diversión directa y es un juego con el que se pueden marcar goles desde la primera partida, aunque eso no impide que también existan un montón de combinaciones que nos permitirán realizar desde bicicletas a espectaculares chilenas o cambios de banda.

**LA DIFERENCIA PRINCIPAL** de este juego con respecto a sus antecesores se encuentra en los equipos que participan. Aquí no hay ni selecciones ni ligas nacionales. Sólo podemos competir con los equipos clasificados para la Liga de Campeones 98/99 (españoles sólo encontraréis Barcelona, Bilbao y Madrid), pero también incluye todos los clubes que alguna vez han ganado esta

Podemos jugar bajo cualquier tipo de condición climatológica e incluso hay una opción para hacer que el estado del campo influya en el juego.



















Copa a lo largo de la historia. Es decir, podemos jugar un partido con el Madrid de los 60 y el Barça del 92 y disfrutar de figuras de la talla de Puskas, Gento, Romario o Koeman. Es más, el juego presenta una opción para crear nuevos equipos en la que podremos formar un "dream team" escogiendo a los que creamos mejores jugadores de la historia de esta competición.

**ADEMÁS DE CONTAR** con los clubes y los jugadores reales, *UEFA Champions League* nos presenta recreaciones de los estadios reales de muchos de los clubes participantes y, aunque falte el Bernabeu, podremos jugar en el Nou Camp o en Anoeta siempre que lo deseemos.

Otro detalle muy importantes es que está traducido y doblado al castellano, con las voces de los comentaristas habituales de La Primera, nada más y nada menos que Míchel y José Ángel de la Casa.

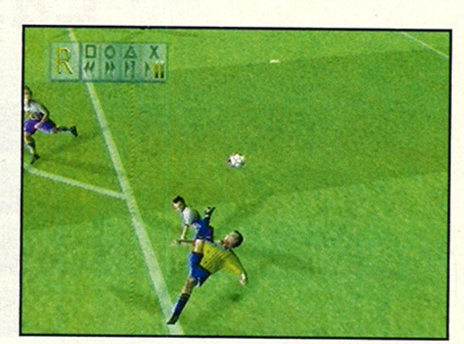
**ENTRE LOS MODOS DE JUEGO** disponibles podemos jugar desde el principio la actual Liga de Campeones con sus correspondientes grupos, participar en partidos amistosos o configurar nuestro propio campeonato a medida con la participación de tantos equipos o jugadores (humanos, se entiende) como queramos.

Todas estas virtudes configuran un juego muy completo, aunque hay que reconocer que no tiene tantos equipos como *FIFA '99* y el tema de la Liga de Campeones limita bastante.

Eso sí, tiene un control muy sencillo, lo que le convierte en un juego asequible para cualquier tipo de usuario.



Tenemos un buen puñado de menús con los que podemos configurar detalles tanto de juego como de entorno: elegir clima, estadio, hora del partido, conectar las lesiones...



Gracias a la repetición podremos ver cualquier jugada espectacular tantas veces como queramos, así como rebobinar la acción, congelarla o rotar la imagen.

**Aunque el doblaje de las voces a cargo de Miguel Ángel de la Casa y Míchel resulta un poco artificial no hay duda de que aumenta la emoción de los dinámicos partidos.**



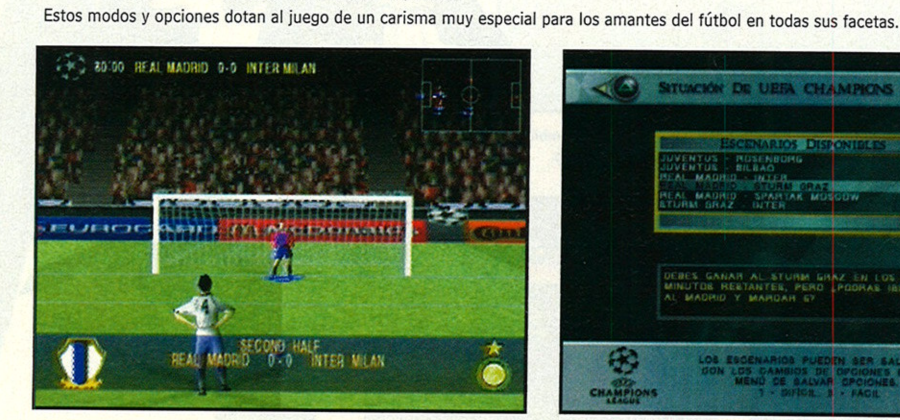

Para lanzar faltas y corners la cámara se colocará tras el jugador para que podamos elegir la dirección y ángulo. Si defendemos, podremos mover la barrera.

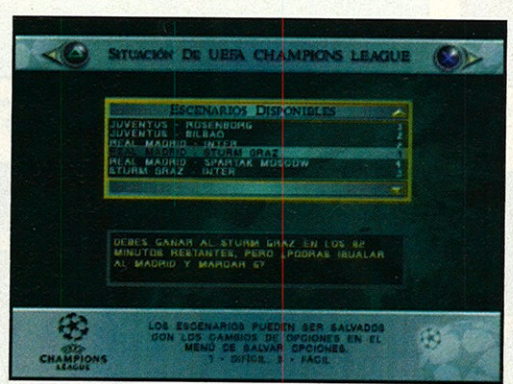
## La historia de la Liga de Campeones a tu alcance

Además de ofrecernos la posibilidad de jugar con todos los clubes ganadores de la Copa de Europa, *UEFA Champion's League* presenta un interesante modo de juego que nos coloca en situaciones clave de partidos históricos de la competición.

Nuestro objetivo es cambiar la historia del encuentro, ya se colando aquel penalty que falló el Madrid contra el Inter a 10 minutos del final o remontando en 5 minutos un resultado imposible.

Estos modos y opciones dotan al juego de un carisma muy especial para los amantes del fútbol en todas sus facetas.









# Gex Deep Cover Gecko

## Las plataformas más divertidas

**El agente secreto más peculiar del mundo de las consolas vuelve a PlayStation con una nueva aventura plagada de plataformas misterio, simpatía, diversión y mucho, muchísimo sentido del humor.**

El anterior *Gex, Enter the gecko*, sigue siendo uno de los mejores plataformas 3D para PlayStation. Sólo la gestión de las cámaras y algunos altibajos en el ritmo de la acción enturbiaban las grandes virtudes de aquel juego: variedad, duración y mucho sentido del humor.

Pues bien, Crystal Dinamics vuelve a la carga con una segunda parte que no sólo corrige los defectos de la primera, sino que además mantiene y aumenta sus virtudes.

Como enseguida descubriréis *Gex, Deep Cover Gecko* es muy parecido a *Enter the Gecko*. y el planteamiento es exactamente el mismo: nuestro gecko (una especie de lagarto) debe introducirse en distintos ambientes televisivos completando diferentes misiones y recopilando el mayor número posibles de mandos a distancia.

**AL EMPEZAR LA MISIÓN,** nuestro agente secreto se encuentra en su base de observación, un gran laberinto de salas donde se ocultan las puertas dimensionales. Eso sí, para atravesar los portales, necesita tener un número concreto de mandos a distancia. Hay cuatro por mundo, así que para poder avanzar deberá intentar coger el mayor número posible de cada nivel. Estos mandos están escondidos en forma de misiones específica: puede ser acabar con un malvado Santa Claus, encontrar el Arca de la Alianza o desentrañar el secreto de un laberinto. Por desgracia, aunque los textos están en castellano, las voces permanecen en inglés y podemos perdernos alguna pista clave que nos lleve hasta nuestros ansiado mando.

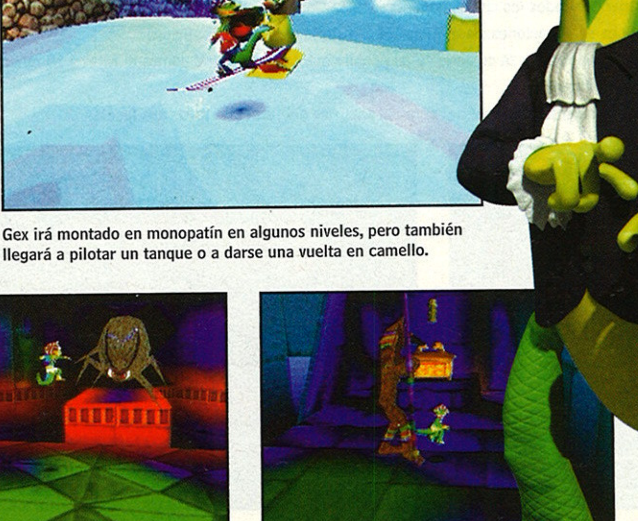
Además de mandos hay otros muchos objetos (zarpas, monedas...) que abren la puerta a niveles de bonus hilarantes o curiosos niveles secretos. De hecho, Gex podrá pilotar un tanque, viajar en la bolsa de un canguro o manejar una tabla de sno

Aunque los mapeados de los

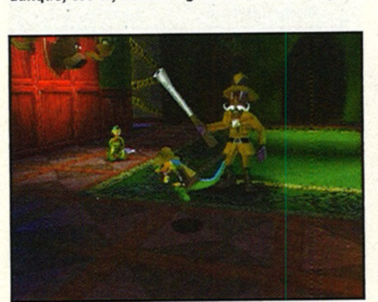


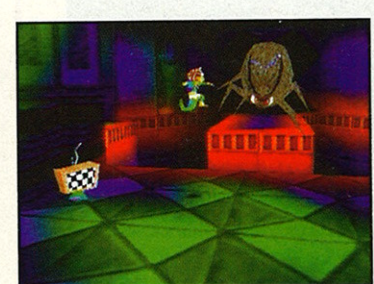


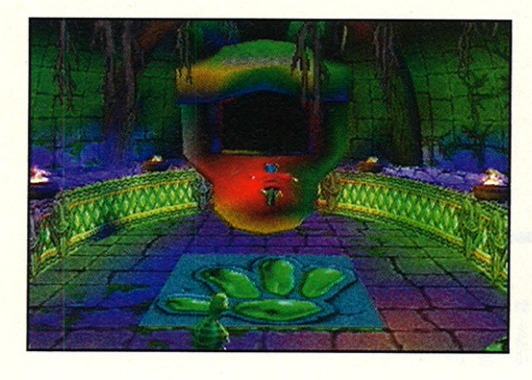
Nuestro polivalente lagarto es capaz de nadar como las sirenas aunque, eso sí, deberá vigilar la barra de oxígeno.

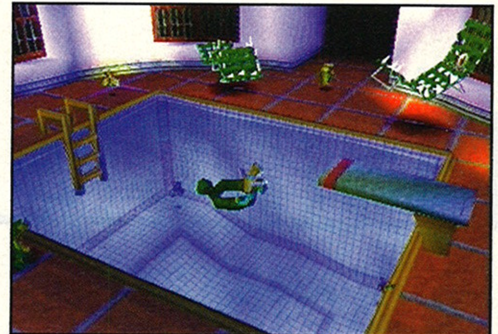


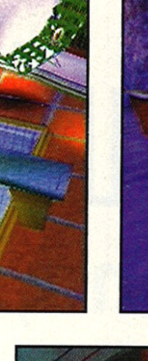
Gex irá montado en monopatín en algunos niveles, pero también llegará a pilotar un tanque o a darse una vuelta en camello.











niveles no son demasiado amplios, sí que ocultan montones de puertas secretas y múltiples recovecos que pueden ponernos las cosas muy difíciles. De hecho, habrá ocasiones en las que estemos totalmente desorientados sin saber dónde ir y otras veces, aún sabiendo dónde ir, so sabremos qué hacer. Casi como en una aventura e igual de absorbente.

**EN LO QUE RESPECTA AL TEMA GRÁFICO,** hemos de reconocer que tanto el sistema de cámaras como los escenarios han sufrido una importante mejora. No sólo tendremos más facilidad para saltar, sino que además los objetos son ahora mucho más sólidos y muestran algunos preciosos efectos visuales.

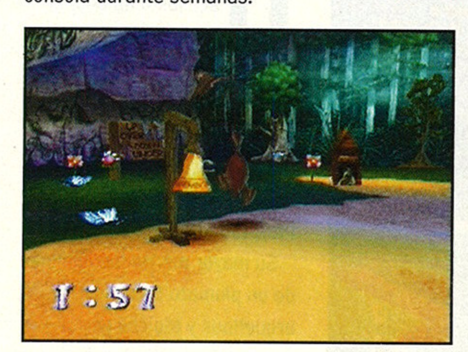
Por supuesto, el aire humorístico está presente en todo momento y la caricatura de películas y series de TV está a la orden del día. Gex se disfraza para cada ocasión (tiene 25 disfraces) y dentro de cada escenario encontraremos numerosos guiños donde no falta el absurdo absoluto: ¡qué hace una típica cabina de teléfonos inglesa dentro de una pirámide egipcia! Habrá fase dedicadas al misterio, al terror, a las aventuras, a la guerra...

El control es muy sencillo y asequible, el personaje se mueve con velocidad y soltura y el ritmo del juego es siempre constante, siempre divertido.

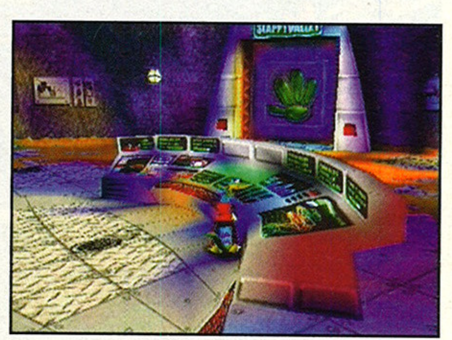
Se trata sin duda alguna de un juego largo y entretenido y con una dificultad ajustada. Un gran plataformas 3D que hará las delicias de grandes y pequeños y que a buen seguro os mantendrá pegados a la consola durante semanas.



Marliece Andrada, una de las vigilantes de la playa, será la agente Xtra a la que Gex debe rescatar y que se comunicará con él en las distintas animaciones.



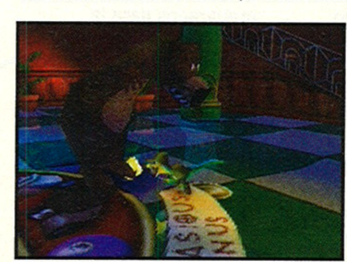
Encontraremos numerosos niveles de bonus, algunos tan peculiares como éste que nos obliga a manejar un canguro.



La base de Gex es el nivel central del juego donde están las entradas a las distintas fases, así como zonas secretas.

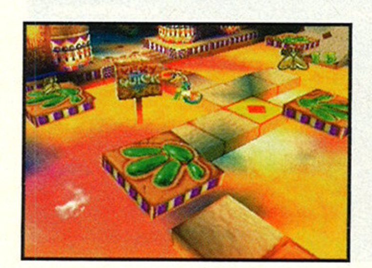
## ¡Mamá, mamá...! ¡la película!

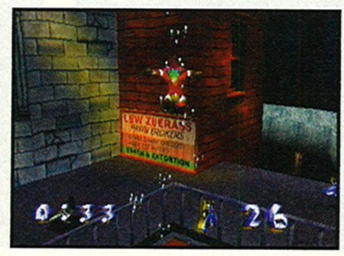
Nuestro amigo Gex recorrerá muchos escenarios típicos del cine y la televisión. Pero no sólo paseará su palmito por una pirámide egipcia, una ciudad en llamas o un campo de batalla, sino que además vestirá el modelito adecuado para cada ocasión, llegando a cambiar de disfraz hasta 25 veces a lo largo del juego. Aparte de que la ambientación propia de cada zona está logradísima (y siempre con mucho humor), descubriremos que el juego está plagado de guiños alusivos a películas o series de televisión famosas. Realmente genial.



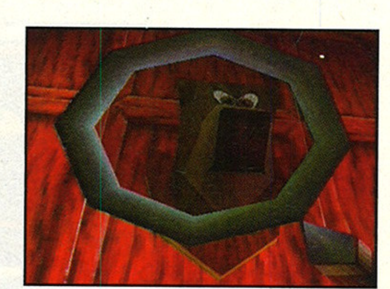












Además de girar la cámara a nuestro antojo, podremos activar una vista subjetiva que nos permitirá mirar a nuestro alrededor, ya sea para buscar nuevos caminos o investigar alguna pista.

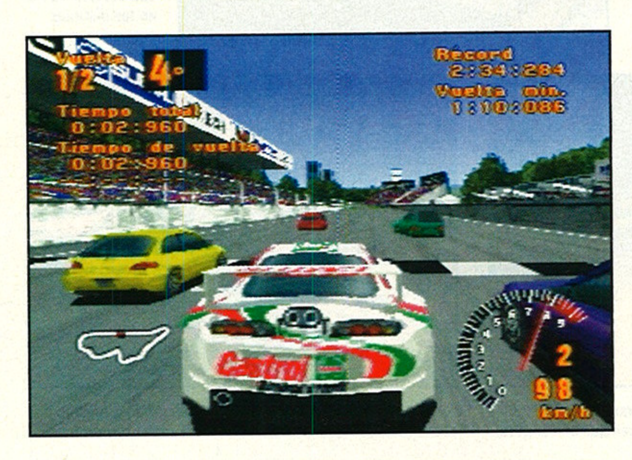


# Gran Turismo

## Bueno, bonito... ¡¡¡y barato!!!

**Gran Turismo es el juego de coches más completo, largo y técnicamente sorprendente del amplio catálogo de PlayStation. Su aparición en la serie Platinum va a permitirnos disfrutar del mejor juego de velocidad de la historia a un precio más que atractivo.**





Hace justo un año, el género de la simulación automovilística recibió con los brazos abiertos al que todavía, hoy por hoy, sigue siendo el mejor juego de coches para PlayStation.

Su mayor mérito fue eliminar de un plumazo todos los arquetipos y tópicos que presentaban este tipo de juegos, ofreciendo a los usuarios el sistema de conducción más realista de todos los tiempos junto a un apartado gráfico realmente impresionante.

Y lo mejor de todo es que bajo esa fabulosa apariencia y jugabilidad se escondía un juego cargado de posibilidades gracias a sus innovadores y completísimos modos de juego.

**LOS QUE ACABÉIS DE COMPRAR UNA PLAYSTATION** quizás no sepáis que *Gran Turismo* es un juego hecho por y para los amantes de la velocidad y que cuenta nada menos con un total de 300 vehículos reales pertenecientes a casas tan prestigiosas como Honda, Toyota o Aston Martin.

Sus dos modos de juego básicos permiten que cualquier tipo de usuario encuentre un sistema de conducción asequible a sus habilidades, ofreciendo el modo Arcade un estilo de pilotaje mucho más directo y sencillo que el que presenta el modo Gran Turismo, el modo estrella del compacto.

En este modo de juego encontraremos mercados de compra-venta de vehículos (incluso de segunda mano), modelos especiales preparados para la



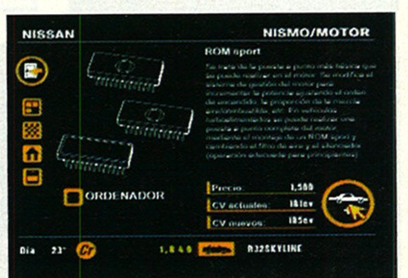

Cuando llevéis cierto tiempo jugando tendréis la oportunidad de adquirir algunos modelos especiales, vehículos que destacan por su extremada belleza y por disponer de una velocidad punta vertiginosa. Espectáculo puro.



### Sólo os faltará el mono de mecánico

Cada casa automovilística dispone de una completa tienda de repuestos donde podréis adquirir neumáticos y frenos de varios tipos, amortiguadores o incluso un chip para el ordenador de abordo. Lo más curioso de todas estos repuestos es que presentan una detallada descripción técnica de las mejoras que supone adquirir esa pieza en cuestión.



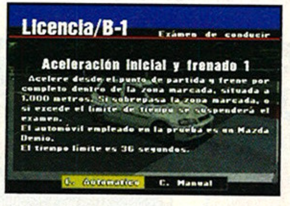



## En Gran Turismo no todo es "quemar" neumáticos

Las infinitas posibilidades de *Gran Turismo* os permitirán disponer, con bastante tiempo y paciencia, de un majestuoso garaje. Eso sí, tendréis que comenzar desde abajo, aprendiendo a conducir y comprando coches de segunda mano, tal y como os explicamos a continuación:



Este es el mapa central de este modo de juego, que os permitirá moveros cómodamente por las casas de automóviles y las competiciones.



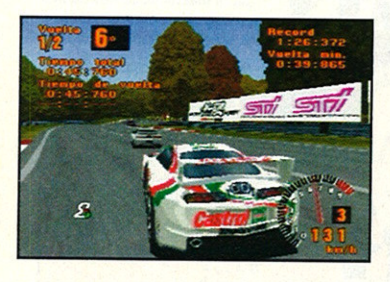
Antes de empezar a ganar dinero para comprar nuevos vehículos es necesario disponer de una de las tres licencias que nos permiten competir.



También es necesario disponer de un coche, y como empezamos con poco dinero, la solución la encontraremos en el mercado de segunda mano.



Con una licencia en el bolsillo y un coche en el garaje ya estamos preparados para competir en cualquiera de los torneos que existen.









competición, varios tipos de campeonato... sin olvidar en ningún momento la importancia que cobra el factor mecánico.

Además, para poder acceder a estas competiciones, y de este modo conseguir algo de dinero para mejorar nuestro vehículo o comprar un modelo nuevo, es imprescindible poseer una serie de licencias que nos darán acceso a unos u otros torneos.

Para conseguir todas las licencias tenemos que superar ocho pruebas distintas de dificultad creciente, obligándonos así a aprender las técnicas de conducción básicas para poder afrontar un campeonato. Ni que decir tiene que cada licencia, aparte de ser mucho más complicada de conseguir que la anterior, nos abrirá las puertas a unos campeonatos mucho más competitivos.

**A pesar de que lleva ya un año en la calle, ningún otro simulador de coches ha conseguido superar la calidad de Gran Turismo.**

**EN CUANTO A EL APARTADO GRÁFICO** hay que decir que resulta, sencillamente, sorprendente, lo cual se ha consegudo gracias a la utilización de la técnica de doble textura, que logra que los vehículos parezcan casi reales, sobre todo en as repeticiones de las carreras.

Todo esto, unido a la fiel reproducción del comportamiento de cada vehículo (incluido el sonido propio de cada motor), una sensación de velocidad increíble y una banda sonora adaptada a los gustos europeos, ha dado forma a uno de los títulos más emblemáticos del catálogo de PlayStation.

Ahora, con su reducido precio, se convierte en una oferta que no deberíais dejar pasar por nada del mundo.


La exagerada calidad de las repeticiones de las carreras os hará dudar de si estáis disfrutando de un videojuego o de una retransmisión televisiva.



Aparte de ser el mejor juego de velocidad, *Gran Turismo* es una completa base de datos en la que podréis encontrar un breve resumen de la historia de cada modelo y sus características técnicas.
Todos los textos están, por supuesto, en castellano.







# NBA PRO´99

## La NBA a tu alcance









El concurso de mates se basa en la memoria: se nos da una combinación de botones más o menos difícil que debemos repetir.

Si sois seguidores habituales de la NBA, este año sólo habréis podido de disfrutar de la emoción de la mejor liga del mundo o viendo partidos antiguos o jugando vosotros mismos en vuestra consola con juegos como *NBA Live'99* o, a partir de ahora, como este nuevo simulador de Konami, *NBA Pro'99*.

*NBA Pro'99* nos ofrece todos los equipos de la NBA de la temporada 97-98, con sus plantillas y estadísticas reales, así como un buen puñado de opciones tanto de juego como de configuración que harán las delicias de los seguidores de este espectacular deporte.

Sin embargo, la duda que a todos se nos presenta es si alcanza los niveles del monstruo del género, el genial *NBA Live'99*. Y la respuesta es que no.

*NBA Pro 99* presenta algunas características que superan al juego de EA, como es una animación mucho más cuidada y más fluida. Sin embargo, la velocidad de juego es inferior y ni aún usando la opción turbo llega al dinamismo de *NBA Live*. Lo podréis comprobar en los bajísimos tanteos que suelen conseguirse.

El control se hace al principio un poco lioso, pero presenta la más que interesante posibilidad de cambiar de jugada defensiva a ofensiva mientras vamos botando la pelota. Además, la respuesta del jugador al ser frenado por un rival es la más real que hemos visto nunca en un simulador de estas características.

Por supuesto, podremos crear nuestros propios jugadores y hacer fichajes e intercambios entre los distintos equipos. Aporta, además del concurso de triples, uno de mates que no existía en *NBA Live'99*.

Por desgracia, el tema de la velocidad de juego influye demasiado en la diversión como para pasarlo por alto: resulta menos divertido que *NBA Live'99*. Claro, que eso no significa que sea un mal juego, simplemente no es el mejor.



Existe una opción para crear nuestros propios jugadores definiendo desde su altura a su juego.



Hay varias cámaras diferentes que varían tanto en la distancia como en el ángulo de la cancha.



Para ser los ases del triple hemos de lanzar en el momento indicado por la barra de la derecha.



**NBA PRO´99**
Deportivo

Compañía: **Konami** Precio: **7.990 ptas**

Idioma: **Inglés** Jugadores: **1 - 8**

Mem. Card (2 bloques) · Dual Shock · Multitap

Gráficos 8 · Sonido 6 · Diversión 6

- Su presentación gráfica.
- Sus muchos modos de juego.

- La lentitud del ritmo de juego afecta al espectáculo y a la diversión.

**7**

A pesar de mostrar una calidad técnica excelente y ofrecer una amplia variedad de opciones, los partidos nos han parecido bastante "densos".

# POY POY 2

## A golpe de pedrusco



En los escenarios podemos encontrar objetos tan rústicos como pedruscos de diversos tamaños, troncos e incluso bombas.



Al igual que su antecesor, *Poy Poy 2* es un juego simple de concepto, pero con unos niveles de diversión increíbles en sus modos multijugador.

La mecánica es tan sencilla como atacar a nuestros tres rivales con todo lo que tengamos a mano (troncos, piedras, pingüinos...), procurando mantener nuestra barra de vida intacta. Además, gracias a una serie de guantes podemos añadir efectos mágicos a los objetos que lancemos.

En base a esta idea se han creado una serie de modos de juego a cual más divertido, como la Copa (donde podremos conseguir dinero para comprar nuevos guantes) o los enfrentamientos por equipos.

No es que sea genial, pero es el típico juego con el que podréis mantener a raya a las visitas multitudinarias.

**POY POY 2**
Arcade

Compañía: **Konami** Precio: **7.990 ptas**

Idioma: **Inglés** Jugadores: **De 1 a 4**

Mem. Card (1 bloque) · Dual Shock · Multitap



Gráficos 5 · Sonido 6 · Diversión 8

- Es tan adictivo como su antecesor.
- Poder jugar con tres amigos.

- Tiene muy pocos escenarios
- Acaba siendo muy repetitivo.

**6**

*Poy Poy 2* tiene el mismo problema que su antecesor: es divertido sólo durante las primeras horas. El modo multijugador es mucho más entretenido.

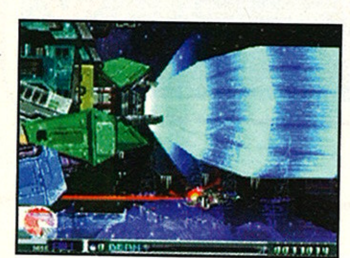
## R TYPE DELTA

# A tiro limpio

Nueva entrega de la saga *R-Type*, en la que una vez más nos toca defender el planeta Tierra de los aviesos planes del imperio Bydo.

Este mata-mata de excelente factura técnica presenta los elementos tradicionales del genero, es decir: escenarios exóticos, acción frenética y continuada, muchísimas armas especiales y un número casi infinito de enemigos.





En todas las fases tendrás que enfrentarte a jefes finales, armados hasta los dientes.

A los mandos de una nave armada hasta los dientes (podemos elegir entre tres), debemos limpiar de alienígenas los siete niveles del juego, recogiendo de paso los items que sueltan algunos. Estos items nos permiten acceder a unas armas especiales mucho más poderosas, que cambiar dependiendo de cuál sea la nave pilotada.

Aunque mantiene el esquema típico 2D de la saga, desplazamiento horizontal de izquierda a derecha con algún que otro tramo vertical, *R Type Delta* incluye algunos elementos 3D, como enemigos que se desplazan del fondo al frente de la pantalla. También mantiene los enormes jefes finales, un aspecto gráfico impresionante y el que quizás sea el elemento más característico de la saga: su enorme dificultad. En definitiva, conserva el planteamiento original aportando innovaciones técnicas.

*R Type Delta* es un juego muy recomendable, entretenido y emocionante, que puede pegarnos a la consola durante horas.



Puedes colocar el arma especial de la nave y ponerla delante o detrás según convenga.





**R TYPE DELTA**
Puzzle

Compañía: **Sony** Precio: **6.990 ptas.**
Idioma: **Inglés** Jugadores: **1**
Memory Card (1 bloque) DualShock

Gráficos 7 Sonido 5 Diversión 7

- Puedes pilotar tres naves distintas
- Es muy espectacular

- Sólo tiene siete niveles.
- Es un juego muy difícil

**7**

Es un mata-mata que encantará a los seguidores del género y a los amantes de los juegos difíciles. Una de las mejores opciones dentro su género.

## MONSTERSEED

# Cosecha monstruosa

***Monsterseed* es un juego de rol de tablero en el que el combate tiene más peso que la historia. Las luchas se desarrollan sobre una cuadrícula sobre la que puedes o bien desplazarte un número de casillas determinado, o bien atacar varias veces a un enemigo. Los combates, e incluso el juego entero, giran en torno a la creación, crianza y entrenamiento de monstruos que podremos invocar en los enfrentamientos para que nos ayuden a derrotar a tus rivales. Lamentablemente este es el único aspecto destacable de un título muy pobre a nivel gráfico, increíblemente lento y aburrido, y que por si fuera poco, está en inglés.**








**MONSTERSEED**
Juego de Rol

Compañía: **Sunsoft** Precio: **7.990 ptas.**
Idioma: **Inglés** Jugadores: **1**
Memory Card (1 bloques) DualShock

Gráficos 3 Sonido 3 Diversión 3

- El combate es por turnos.
- Creas tus propios monstruos.

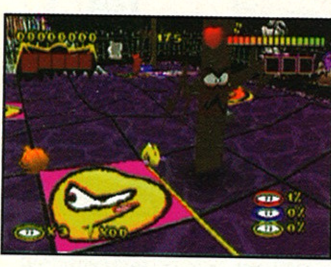
- El desarrollo es muy lento.
- Los gráficos son bastante malos.

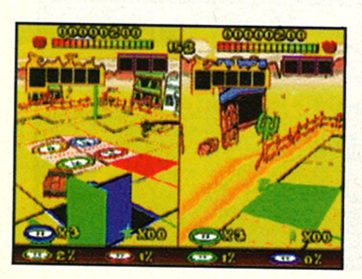
**3**

*Monsterseed* es un RPG aburrido, gráficamente malo y con pocas opciones. Es muy difícil que alguien disfrute con él, ni los fanáticos del género.

## LIVE WIRE!

# Unas baldosas no muy logradas





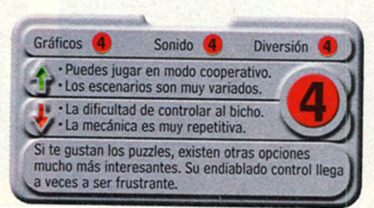
Este juego de puzzles presenta escenarios cuadrados divididos en baldosas, cuyo control se disputan cuatro monstruitos de colores. Para reclamar las baldosas, cada uno de ellos se debe desplazar por los bordes y pintarlas de su color. El ganador es el que cuando termina el tiempo establecido tiene más baldosas. Pero para ganar no estás limitado a ser rápido y coger más baldosas. También obtienes puntos por coger los items que otorgan ciertas baldosas especiales, y por eliminar a tus rivales. Lamentablemente, el control del juego no se corresponde a este sencillo planteamiento: es facilísimo desorientarse.

Si te gustan los puzzles no está mal para pasar la tarde, pero...



**LIVE WIRE!**
Puzzles

Compañía: **SCI** Precio: **7.490 ptas**
Idioma: **Castellano** Jugadores: **1 - 2**
Memory Card (1 bloque)



Gráficos 4 Sonido 4 Diversión 4

- Puedes jugar en modo cooperativo.
- Los escenarios son muy variados.

- La dificultad de controlar al bicho.
- La mecánica es muy repetitiva.

**4**

Si te gustan los puzzles, existen otras opciones mucho más interesantes. Su endiablado control llega a veces a ser frustrante.

## PUMA STREET SOCCER

# Directo a segunda

Los títulos deportivos se dividen en dos categorías muy distintas: los simuladores y los arcades. *Puma Street Soccer* es un claro exponente de estos últimos.

En él, selecciones nacionales formadas por cinco jugadores se enfrentan sobre seis reducidos y exóticos campos como un parque o un aeropuerto.

Los jugadores son completamente iguales e imposibles de distinguir. Carecen de número y hasta de estadísticas propias.

Un control un tanto brusco, cinco modalidades de juego y unas cuantas animaciones graciosas terminan de configurar un título entretenido sin más, que poco tiene que hacer frente a los verdaderos simuladores.

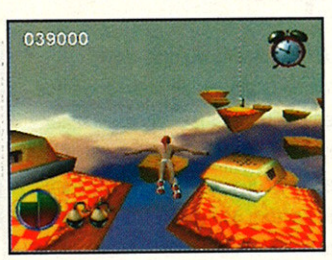


Al ser el un juego donde no existen fueras de banda la acción es continua.




## DREAMS

# Sueños para tu consola




El mundo de los sueños es el escenario en el que se desarrolla este original plataformas, repleto de niveles tridimensionales de diseño complicado y un tanto surrealista.

El objetivo del juego es derrotar a un malvado sacerdote egipcio que se oculta en las regiones más profundas de las tierras oníricas. Para ello, hay que recorrer los múltiples niveles de *Dreams* saltando de plataforma en plataforma y recogiendo objetos que proporcionan magia con la que tirar hechizos y volar.

Lamentablemente, el sistema de cámaras es espantoso, lo que hace muy difícil atinar en los saltos. Un inconveniente bastante grande ya que los escenarios en su mayoría son islas que flotan en el espacio.

Si le unimos que los textos están mal traducidos, y que el mejor rasgo del juego, el vuelo, se puede utilizar durante muy poco tiempo, nos encontramos con que *Dreams* no cumple las expectativas.




## MONKEY HERO

# Acción con sabor a rol

En este original título nos pondremos en la piel de un hombre-mono cuya misión es impedir que el Rey de las Pesadillas invada su mundo.

Con este fin, recorrerá extensos niveles repletos de criaturas malévolas a las que deberá enfrentarse con la ayuda de su bastón mágico. Un arma que además le permitirá volar.

Por supuesto, en su camino podrá recoger un montón de ítems, entre los que se encuentran monedas, objetos imprescindibles para pasar a áreas secretas del juego y algunas armas especiales como un martillo con el que aplastar estacas o dinamita con la que volar rocas.

Gráficamente presenta escenarios 2D muy coloristas, pero con un acabado un poco irregular.

*Monkey Hero* es un título que logra entretener gracias a su sencillo desarrollo y a su gran dinamismo, aunque también es cierto que es bastante simplón.

Divertido, pero no sorprende.

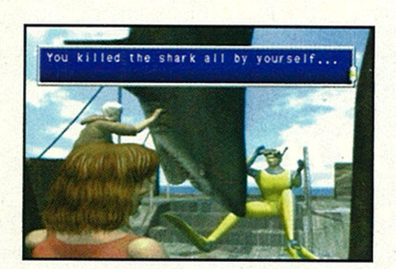

A lo largo del juego te irás encontrando con objetos con los que accederás a zonas secretas.



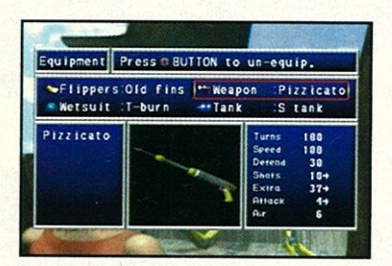


# DIVER´S DREAM

## Solo en las profundidades




Al finalizar las misiones seremos obsequiados con algunas imágenes estáticas que ilustran las conversaciones (en inglés) de los protagonistas.



A medida que avancéis en el juego podréis adquirir nuevos trajes de buceo, armas, botellas de aire comprimido o aletas con los que mejorar el rendimiento del protagonista.

*Treasures of the Deep* fue uno de los primeros juegos de PlayStation que se ambientaban en las profundidades marinas. *Diver's Dream* sigue esta ambientación, aunque deja de lado los vehículos submarinos para centrarse en el buceo puro y duro.

La historia nos sitúa en un pequeño pueblo costero, en el que un joven buzo sueña con encontrar un tesoro hundido de valor incalculable.

Consciente de que necesita un equipo de buceo profesional para encontrarlo, decide realizar una serie de "encargos" submarinos (recuperar objetos perdidos, eliminar un tiburón asesino...) para reunir el dinero necesario.

De esta forma, el juego adquiere una dimensión de aventura de acción, en la que, aparte de bucear y explorar los fondos marinos, tendremos que conversar con otros individuos para conseguir nuevas misiones o para adquirir algún componente para nuestro equipo de buceo (aletas, botellas de aire...). Por desgracia, los diálogos están en inglés.

En lo referente al apartado técnico del juego, *Diver's Dream* es un título que presenta un entorno gráfico muy elaborado, con un submarinista bien animado, con vistosos escenarios tanto acuáticos como en el interior de barcos hundidos y que viene acompañado de una evolvente y relajante banda sonora.

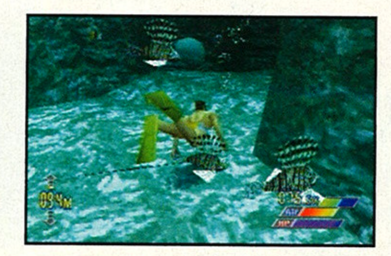
Sus variadas misiones y la lograda ambientación, tanto gráfica como sonora, cautivarán a quienes sientan atracción por el buceo, aunque a aquellos que gustan de la acción posiblemente se encontrarán con un desarrollo bastante pausado.





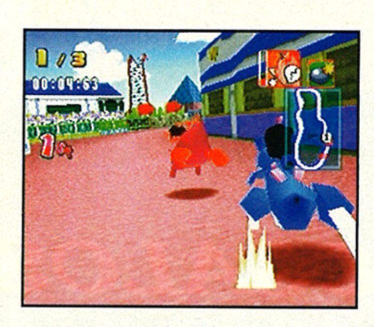


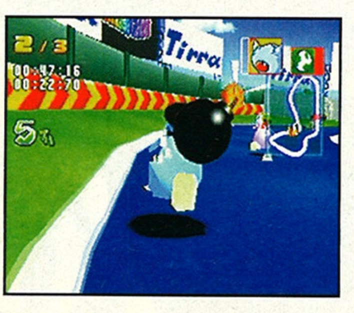


# BOMBERMAN FANTASY RACE

## Bomberman se hace corredor





Con este título, Hudson nos demuestra que no hay género al que no pueda trasplantar a su personaje más característico: Bomberman.

En esta ocasión, nos coloca a lomos de un corcel fantástico sobre el que debemos llegar en primera posición a la meta de cinco circuitos distintos. Para ello, no sólo contamos con nuestra habilidad "conductora" y con la rapidez de nuestra montura, sino con nuestras tradicionales y entrañables bombas, con las que podemos hacer volar por los aires a los demás participantes.

Dependiendo de la posición en la que lleguemos al final de la carrera (sólo puntúan los tres primeros), obtendremos una recompensa en metálico con la que podremos adquirir la entrada a otros circuitos o comprar otras monturas u objetos (como misiles) con los que facilitar nuestro ascenso a la primera posición en el podio.



Además de correr y plantar bombas, también tendremos que saltar sobre diversos obstáculos, como este foso de la imagen.

Aunque gráficamente no es ninguna maravilla, la simpatía de sus personajes y la gran velocidad a la que estos se desplazan por la pantalla, lo convierten en un juego con el que seguro disfrutarán los más pequeños de la casa.





3er ANIVERSARIO DIVERTIENDA
DIVER tienda
¡AL COMPRAR PRODUCTO DIVERTIENDA ANUNCIADO EN ESTAS PÁGINAS .....
PlayStation
8.490 Ptas.
TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID
Oferta válida hasta el 24 de Mayo de 1999
... GRATIS UNO DE ESTOS MAGNÍFICOS REGALOS!
JUEGO CRUZ MADERA
JUEGO AJEDREZ MADERA VIAJE
BOLÍGRAFO STYB TABALLPEN
BOLÍGRAFO STYB FIXING PEN

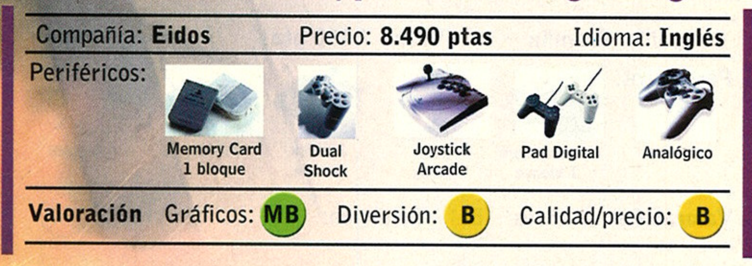
Acción Aventura

# ¡¡Al límite de la aventura!!

Uno de los aspectos que hacen que los videojuegos tengan tanto éxito es que nos hacen sentir emociones que, en nuesta vida cotidiana, no podemos vivir. Meternos en la piel de un comando de élite que tiene que enfrentarse a unos peligrosos terroristas, desvelar los misterios de una enorme mansión infestada de zombies o recorrer las ciudades y parajes más atractivos del mundo en pos de un enigmático objeto son algunas de las apasionantes experiencias que podemos vivir frente a nuestra consola. Y si de realismo y emoción se trata, las Aventuras de Acción son los juegos que mejor trasmiten estas sensaciones. En PlayStation podemos disfrutar de auténticas maravillas en este género y en este reportaje vamos a hacer un repaso por las más interesantes.

## AKUJI

### A lo *Tomb Raider*, pero con magia negra



Compañía: **Eidos** Precio: **8.490 ptas** Idioma: **Inglés**

Periféricos: Memory Card 1 bloque · Dual Shock · Joystick Arcade · Pad Digital · Analógico

**Valoración** Gráficos: MB Diversión: B Calidad/precio: B





**Crytal Dinamics es la compañía creadora de este *Akuji the Heartless*, un juego que sigue a pies juntillas las premisas de *Tomb Raider*, es decir, enormes escenarios 3D por explorar, muchas plataformas que saltar y no menos palancas que pulsar. Aunque, lógicamente, ambos juegos guardan muchas diferencias.**

Para empezar, *Akuji* presenta un entorno gráfico mucho más sólido que el de *Tomb Raider*, reforzado además por espectaculares juegos de luces y numerosos efectos gráficos. Sin embargo, ni los escenarios son tan variados y complejos como los deel juego de Core ni el personaje tiene una animación tan esmerada como la de Lara. Lo cierto es que los movimientos de *Akuji* son bastante robóticos pese a poder desarrollar un montón acciones diferentes.

El sistema de cámaras también es bastante flojo y no siempre nos pondrá en la perspectiva ideal para seguir la acción.

Por lo que respecta a desarrollo, es un juego dinámico y con una dificultad ajustada que nos deja avanzar sin demasiados problemas desde el principio. Su sistema de juego es muy *Tomb Raider*, en el sentido de que hay que buscar ítems, localizar interruptores, orientarse por laberintos y probar nuestra habilidad en más de una plataforma. La verdad es que pica, pero a la larga termina haciéndose un poco monótono, lo que podría desilusionar a los que estén acostumbrados a sufrir con Lara Croft y a cambiar de escenario y objetivos con mayor frecuencia.

No es innovador, pero es un juego entretenido y de gran factura técnica. No sería mala compra, sobre todo si quieres descansar de Larita y buscas una aventura muy parecida pero con menos complicaciones.



Los enemigos del juego suelen ser criaturas monstruosas y deformes inspiradas en el tétrico ambiente del vudú y la magia negra.

## BATMAN & ROBIN

### Completo, pero difícil



Compañía: **Acclaim** Precio: **3.990 ptas** Idioma: **Castellano**

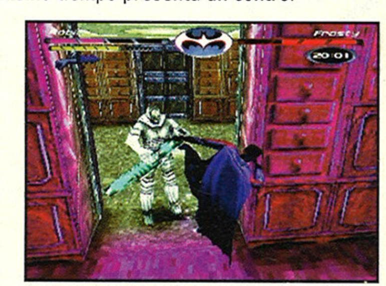
Periféricos: Memory Card 1 bloques · Dual Shock · Joystick Arcade · Pad Digital · Analógico

**Valoración** Gráficos: MB Diversión: R Calidad/precio: B

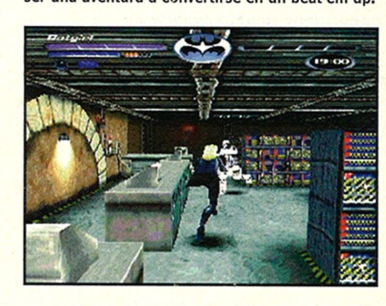
**Con *Batman & Robin* Acclaim consiguió una soberbia adaptación de la película del mismo título donde desde las calles de Gotham a los interiores de los edificios más representativos están recreados con gran fidelidad.** Eso sin olvidarnos de los personajes, sus utensilios y vehículos que conservan la esencia tanto del film como del cómic.

Además, lejos de conformarse con una conversión en plan arcade donde Batman y sus amigos repartieran mamporros sin más, buscaron la manera de configurar una aventura completa donde tuvieran cabida desde el beat'em up a la conducción, de la aventura al puzzle. El resultado es un juego larguísimo, con multitud de alternativas y posibilidades, pero que la mismo tiempo presenta un control demasiado complejo y dificultoso que nos obliga a manejar todos los botones del pad e incluso combinaciones de los mismos.

El juego está estructurado de manera que se nos ofrece una casi absoluta libertad de movimientos. Batman y sus amigos empiezan en la bat-cueva desde donde pueden coger su vehículos característicos para recorrer las calles de Gotham y acudir allí donde se requiera su presencia.



Al encontrarnos con enemigos, el juego pasa de ser una aventura a convertirse en un beat'em up.



Mientras vamos por la ciudad podremos bajarnos del coche para proteger inocentes, entrar en edificios a ver si encontramos algo interesante. Eso sí, para llegar al lugar del crimen tendremos un tiempo límite y una vez allí habremos de usar tanto nuestra astucia para resolver puzzles (no muy complicados) como de nuestros puños para acabar con los enemigos casi como en un beat'em up.

Lástima que el control sea tan complicado, que los personajes no respondan rápido a las órdenes del pad y que, para colmo, la intensidad del juego sea desigual. Y es que habrá momentos auténticamente tediosos combinados con momentos de acción frenética.

Un juego interesante para los seguidores del héroe, pero floja comparada con las joyas del género.



## HARD EDGE

### Sólo le falla la ambientación

Compañía: **Sunsoft** Precio: **7.990 ptas** Idioma: **Inglés**

Periféricos:

Memory Card 1 bloque | Dual Shock | Joystick Arcade | Pad Digital | Analógico

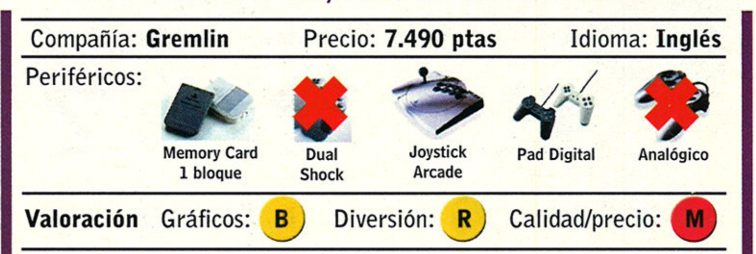
**Valoración** Gráficos: MB Diversión: MB Calidad/precio: B

## MEN IN BLACK

### Una buena idea, una mala realización

Compañía: **Gremlin** Precio: **7.490 ptas** Idioma: **Inglés**

Periféricos:




**Valoración** Gráficos: B Diversión: R Calidad/precio: M

**Si conoces *Resident Evil* podemos decirte que este juego es casi una copia de la joya de Capcom en cuanto a su desarrollo y planteamiento gráfico, aunque, lógicamente, con una ambientación diferente.** De esta forma *Hard Edge* es una aventura que se desarrolla en el interior de un edificio realizado a base de escenarios renderizados en el que deberemos deambular para ir resolviendo las claves que nos permitan avanzar hasta conseguir desvelar el enigma que en él se encierra.

Igualmente, deberemos resolver pequeños puzzles, encontrar objetos y descubrir su utilidad y enfrentarnos a unas monstruosas criaturas que pueblan el edificio.

La principal singularidad de esta aventura radica en que podemos manejar a cuatro personajes diferentes y en que deberemos alternan su control para poder avanzar, ya que lo que haga uno permitirá a los demás acceder a nuevas salas y escenarios.

Sin embargo, aunque su desarrollo es bastante sencillo y no es frecuente quedarse atascado, (aunque tarde o temprano te quedarás), *Hard Edge* peca de que su ambientación no es excesivamente envolvente y de que los enemigos tienen un diseño tipo manga que contrasta con la increíble calidad y nivel de detalle de los decorados.

En cualquier caso, *Hard Edge* es un gran juego que se convierte en una interesante "continuación" para quienes hayan disfrutado con la saga *Resident Evil* y se hayan sentido atraídos por este esquema de juego. Eso sí, que sepáis que ni vais a pasar tanto miedo ni la trama del juego os va a atrapar tanto como seguramente lo hizo la aventura de Capcom.



Es una lástima que el diseño de los personajes no sea acorde con el de los escenarios.



Nuestros héroes pueden luchar en el cuerpo a cuerpo e incluso cuentan con golpes especiales.



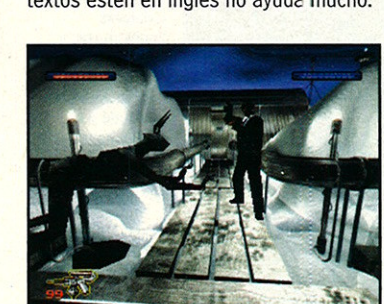
**Además de aprovecharse del tirón de la película de moda, Gremlin quiso hacer un juego que siguiera las premisas del exitazo *Resident Evil* ofreciendo el mismo estilo de escenarios prerenderizados, el mismo estilo de juego basado en los puzzles y el mismo sistema de control.** Por desgracia, fracasó en casi todo.

*Men in Black* es un juego que se hace corto, que ofrece puzzles demasiados sencillos y que al estructurarse por misiones aisladas pierde la continuidad de argumento que se hace tan importante en todas las aventuras. Además, el control de los personajes (los mismos que los de la película) se hace demasiado duro obligándonos a acertar en el pixel exacto para dar un salto o agarrar un objeto. La animación de los personajes, bastante robótica y brusca, tampoco ayuda.

Por el contrario, está bien ambientado y tiene momentos intensos e interesantes, de hecho, si somos capaces de olvidarnos de sus deficiencias y no desesperamos con el control, podremos pasar un rato bastante entretenido. Lástima que el rato sea demasiado corto...

Visto fríamente, es decir, sus datos y su aspecto, es un título atractivo, sin embargo no se han sabido aprovechar sus virtudes y se queda como un mero clon de *Resident Evil* sin categoría para competir directamente con él. Que los textos estén en inglés no ayuda mucho.





La calidad gráfica de los escenarios contrasta con la mediocre animación de los personajes.



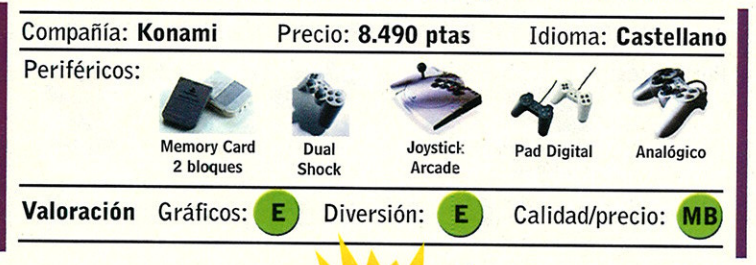
Además de usar diferentes armas, también tendremos que hacer uso de los puños.

## METAL GEAR SOLID

### El cénit de la innovación y el realismo

Compañía: **Konami** Precio: **8.490 ptas** Idioma: **Castellano**

Periféricos:

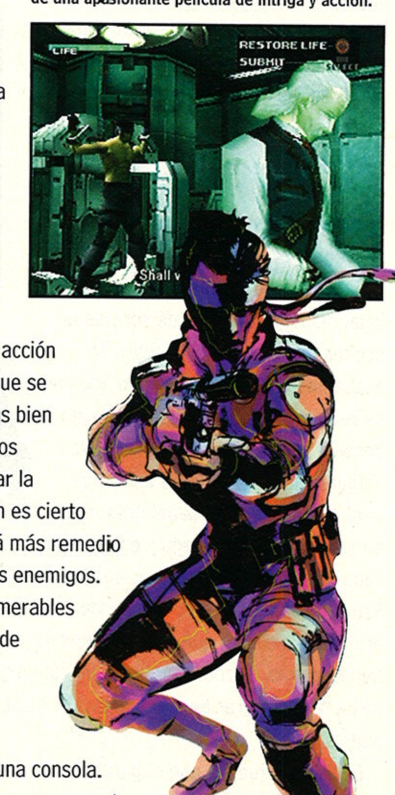



**Valoración** Gráficos: E Diversión: E Calidad/precio: MB






Jugar a *Metal Gear* es como ser el protagonista de una apasionante película de intriga y acción.




**M*etal Gear Solid* es un juego que va más allá de todos los títulos creados hasta la fecha. Su revolucionaria mecánica, su desarrollo casi cinematográfico y su desbordante realismo, aderezado todo ello con un impecable apartado gráfico, han dado forma al juego más realista de la historia de PlayStation.**

*Metal Gear* es una obra maestra, un juego que ha creado un estilo que, tenedlo por seguro, será imitado hasta la saciedad.

El juego de Konami nos propone asumir el papel de un agente especial que tiene que infiltrarse en una base militar secuestrada evitando ser descubierto. Partiendo de esta idea, la historia adquiere un componente estratégico que casi ninguna aventura de acción presenta, ya que aquí disparar a todo lo que se mueva no nos llevará a ninguna parte. Más bien al contrario: a lo largo del juego deberemos movernos con enorme sigilo para no llamar la atención de los vigilantes, aunque también es cierto que en muchos momentos no nos quedará más remedio que enfrentarnos cara a cara con nuestros enemigos.

En nuestro camino encontraremos innumerables objetos y armas, conoceremos a multitud de personajes secundarios, viviremos las situaciones más tensas... en definitiva, descubriremos la aventura más real y apasionante que jamás se haya vivido en una consola.

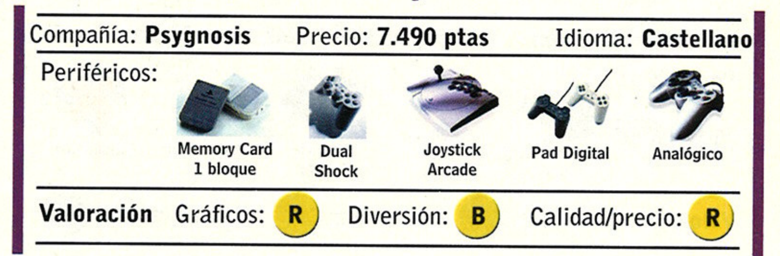
Resulta imposible resumir *Metal Gear* en unas cuantas líneas. Tan sólo podemos deciros una cosa: comprároslo y veréis.

## O.D.T.

### Cuatro héroes y un destino

Compañía: **Psygnosis** Precio: **7.490 ptas** Idioma: **Castellano**

Periféricos:




**Valoración** Gráficos: R Diversión: B Calidad/precio: R



**Lo más llamativo de este título de Psygnosis es que nos permite jugar con cuatro personajes bien diferentes entre sí, de manera que viviremos cuatro aventuras distintas en función del personaje elegido.**

Por lo demás, *O.D.T.* es un híbrido entre un RPG, una aventura y un arcade, obligándonos tanto a estar pendientes de nuestros hechizos, escudos y armas, como de resolver puzzles, orientarnos en laberintos y despachar enemigos ya sea con los puños o con la magia. La mezcla se hace absorbente, aunque para conseguir que realmente nos enganche es necesario poner bastante esfuerzo de nuestra parte. Nos explicamos.



El juego presenta numerosos obstáculos en forma de plataformas y el control no ayuda.



Las virtudes del planteamiento del juego se ven pronto eclipsadas por un control duro, unos personajes poco obedientes y una animación bastante floja. Además, el aspecto gráfico del juego peca de demasiado poligonal y abusa en exceso del pixel provocando situaciones más que confusas. La oscuridad de los fondos sirve para mantener una ambientación tétrica, pero resulta excesiva y parece que su principal utilidad es impedir que seamos testigos de una generación de polígonos bastante brusca.

Es una pena, porque el argumento del juego y su original planteamiento saben entretener. Sin embargo, es difícil perdonar sus otros defectos, sobre todo cuando para elegir tenemos otras maravillas de corte semejante.

## RESIDENT EVIL

### Un clásico irresistible

Compañía: **Capcom** Precio: **3.990 ptas** Idioma: **Inglés**

Periféricos: PLATINUM — Memory Card 1 bloque, Dual Shock, Joystick Arcade, Pad Digital, Analógico

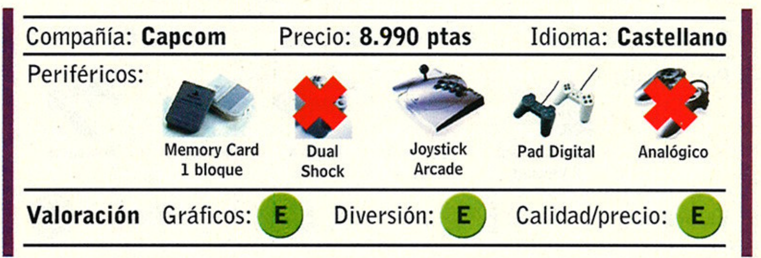
**Valoración** Gráficos: MB Diversión: E Calidad/precio: E

## RESIDENT EVIL 2

### Líder indiscutible del horror

Compañía: **Capcom** Precio: **8.990 ptas** Idioma: **Castellano**

Periféricos:




**Valoración** Gráficos: E Diversión: E Calidad/precio: E

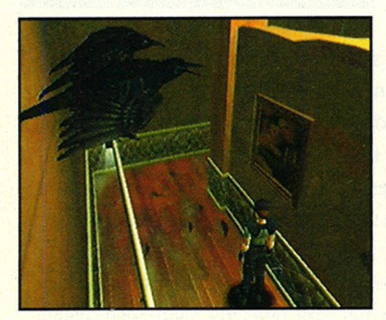


**Cuando Capcom puso a la venta *Resident Evil* revolucionó las aventuras aportando elementos al género que sólo habíamos atisbado en *Alone in The Dark*.** No sólo nos permitía movernos por escenarios casi reales, si no que mostraba un enfoque cinematográfico de la acción que reforzaba la increíble y envolvente atmósfera de terror que rodea a toda la historia.

Podíamos elegir entre dos personajes para resolver el misterio de una casa embrujada habitada por seres terroríficos y sorprendentes. Una cuidada banda sonora, unos efectos sonoros de pánico y la perfecta utilización del susto en el momento oportuno, sabían mantener al jugador atrapado en la historia.

El juego nos obliga a resolver puzzles, economizar recursos, investigar cada rincón de la casona y usar con astucia objetos que quizá hemos encontrado horas antes. *Resident Evil 2* sigue la misma pauta y, es innegable, ofrece unos escenarios prerenderizados mucho más atractivos y personajes menos poligonales. Sin embargo resulta mucho más fácil y corto que este *Resident Evil*. Eso sí, la disfrutar de los gráficos del *RE2* (y de textos en castellano) hace más recomendable la compra de éste. Sin embargo el precio de *Resident Evil* y sus cualidades hacen que sea un juego que deberían tener todos los seguidores de las aventuras de acción. Además no es incompatible con *RE2*, más bien es su complemento perfecto.





La ambientación es uno de los puntos fuertes de un juego tan absorbente como tenso y difícil.

*Resident Evil* es un juego no apto para cardíacos y que nos deparará más de un susto.



**Superar a la primera parte parecía imposible, pero Capcom lo hizo a base de ofrecer unas CG's de antología, unos escenarios de infarto y unos personajes (monstruos incluidos) casi reales y perfectamente integrados en el entorno. Apoyado además por unos efectos de sonidos abrumadores y unos detalles técnicos de esos que no tienen importancia, pero que se agradecen.** El resultado fue un juego aclamado en todos los países.

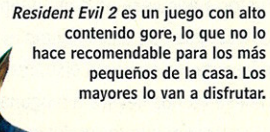
*Resident Evil 2* mantiene todas las premisas y principales características de la primera parte, pero haciendo que jugar sea bastante más sencillo. Aquí no te matan con tanta rapidez y se dosifican mejor los puntos para salvar partidas.

Es más fácil y también más corto, sin embargo la genial idea de hacer que los dos personajes elegibles jueguen diferentes aventuras añaden alicientes y alargan la vida de la aventura. De igual modo, la cantidad de sorpresas ocultas que podemos descubrir si acabamos el juego cumpliendo una serie de requisitos hacen que el interés no decaiga al acabarlo por primera vez.

Igual que en la primera parte, la inteligencia juega un papel primordial en el desarrollo del juego y estar pendiente de cada nuevo ítem o pista se hace fundamental. Eso sí, acabar con zombies usando todo tipo de armas y los sustos que nos podemos llevar, no tienen precio. Después de llevar un rato jugando da hasta miedo entrar en una habitación, abrir una puerta.

Es de esos juegos que enganchan y te tienen atrapado hasta que los terminas. También puede ser por eso que da la sensación de ser corto…





*Resident Evil 2* es un juego con alto contenido gore, lo que no lo hace recomendable para los más pequeños de la casa. Los mayores lo van a disfrutar.




Nuestras guías de este mes os ofrecerán soluciones para tres de los juegos más interesantes del momento.

En este cuadernillo extraíble podréis encontrar el modo de sacar todos los coches de *RR Type 4*, dar con la solución al conflicto terrorista de *Hard Edge* y disponer de todos los golpes de *Darkstalkers 3*. ¡Ah! y no nos olvidemos de los trucos...

# Guías & Trucos


Trucos .......... 2

Ridge Racer Type 4 .......... 6

Hard Edge .......... 18

Darkstalkers 3 .......... 24

### ABE'S ODDYSEE

**• Acceso a todos los niveles:**
En la pantalla del menú ilumina "Options" y presiona:
↓, →, ←, →, ■, ●, ■, ●, ■, →, ← mientras mantienes pulsado R1.

**• Todas las escenas cinemáticas:**
Ilumina "Options" y mientras pulsas R1 presiona:
↑, ←, →, ■, ●, ■, →, ←, ↑, →.

**• Pedos de color verde:**
En cualquier momento del juego, mientras mantienes pulsado R1, pulsa:
↑, ←, →, ■, ●, ✖.

**• Todas las canciones valen:**
Con este truco cualquier sonido que emitas desactivará los puzzles musicales y de voz. En cualquier momento del juego mantén pulsado R1 y sin pausar pulsa esta secuencia:
↑, ●, ←, ✖, ↓, ■, →.

### ASTERIX

**• Selección de nivel:**
En la pantalla de elección de idioma presiona: ▲ y, sin soltarlo pulsa repetidamente: ↑, →, ↓, ←, ←, ↓, →, ↑ hasta que en la pantalla aparezcan las palabras "Cheat Menu Accept".
Comienza una partida, y tras la intro verás un menú en el que podrás seleccionar nivel.

## Akuji The Heartless

**• Para acceder al menú de trucos:**
Pausa el juego, pulsa L2 ó R2 y presiona:
←, ↑, ↑, ▲, →, ■, ←, ▲, ↑, ↓, →, →.

**• Infinitos Hechizos Espirituales:**
Una vez hayas adquirido un hechizo espiritual pausa el juego, pulsa L2 o R2 y presiona:
←, ▲, ←, ←, ●, ←, ▲, →, ●, ↑, ↑, ↓.
Debes repetir este truco cada vez que encuentres un hechizo espiritual nuevo.

**• Invencibilidad**
Pausa el juego, pulsa L2 ó R2 y presiona:
→, →, ←, ▲, ✖, ↑, ●, ←.





### APOCALYPSE

**• Check point:**
Al activar este trucos pondrás en funcionamiento los puntos de salvar (Check Point) de los distintos niveles. Así no tendrás que repetir la fase entera cada vez que pierdas una vida.
Para activarlo comienza una partida y pausa el juego en cualquier momento.
Presiona L1 y sin soltarlo pulsa:
■, ●, ✖ y suelta L1.

**• Vidas infinitas:**
Pausa el juego y presiona L1 y sin soltarlo presiona:
▲, ●, ✖, ■ sin dejar de pulsar L1.

**• Todas las armas:**
Pausa el juego en cualquier momento y pulsa L1 y sin soltarlo presiona:
■, ●, ↑, ↓, ✖, ■.

**• Recuperar energía:**
Pausa el juego y pulsa L1 y sin soltarlo presiona:
■, ✖, ▲, ●

**• Invencibilidad:**
Pausa el juego y pulsa L1 y sin soltarlo presiona:
↓, ↑, ←, →, ▲, ↑, →, ↓.

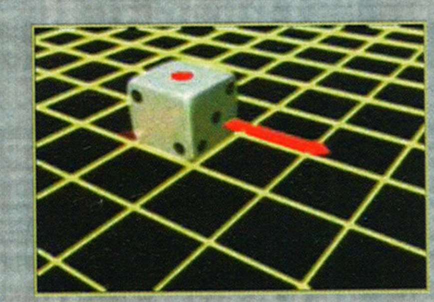
**• Abrir todos los niveles:**
Pausa el juego y pulsa L1 y sin soltarlo presiona:
▲, ↑, ✖, ↓.

**• Vidas Infinitas:**
Pausa el juego y pulsa L1 y sin soltarlo en ningún momento presiona:
▲, ●, ✖, ■.

## Devil Dice

**• Avanzar rápidamente**
En el modo Wars, tan pronto como tu marcador de vida haya quedado reducido a cero, pulsa el botón ▲.
Los personajes que queden con vida comenzarán a ir más deprisa.
NOTA: Este truco sólo funciona cuando no queda con vida ningún jugador humano.

**• Instrucciones verbales**
En la pantalla de título, pulsa →. La primera vez que lo hagas aparecerá una pantalla con la palabra "Rules", seguida de unas instrucciones verbales del juego.
Cuando éstas terminen, vuelve a apretar el botón → hasta que vuelvas a la pantalla de inicio. Ya en ella, aprieta una vez más el botón →. Aparecerá otra pantalla titulada "Basic Technique", acompañada de una explicación verbal que te contará las técnicas básicas del juego.





### CRASH BANDICOOT 3 WARPED

**• Demo oculta:**
Para jugar a *Spyro the Dragon* en *Crash Bandicoot Warped* tan sólo tenéis que pulsar la siguiente secuencia:
↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ■.

### FORMULA1'98

**• Dos nuevos circuitos:**
En la pantalla de selección "Piloto/Equipo" y presiona ● y entra en opciones.
Escoge la opción "Editar Nombre" e ntroduce:
**Cheesy _Poofs:** Pista de acrobacias. Un circuito rápido, con curvas cerradas y pronunciados cambios de rasante.
**Go_Cows:** Forum Romano. Una pista sencilla, pero realmente bonita.

### LIBERO GRANDE

**• Mundial de Francia:**
Selecciona en la pantalla del menú principal "International Cup" e ilumina la opción "New Game". Ahora presiona L1+L2+R1+R2 y pulsa ●.
Los equipos aparecerán serán los de la Copa del Mundo de Francia'98.

### MEGAMAN LEGENDS

**• Un pequeño consejo:**
Si saltas mientras presiona L1 + R1 harás que tu personaje sea invencible durante unos segundos, quizá lo suficiente para pensar la mejor estrategia para salir de un aprieto.

### MEGAMAN X4

**• La mejor armadura para Megaman:**
Ilumina a Megaman en la pantalla de selección de personaje y presiona:
●, ●, ← (seis veces); después presiona L1+R2 y aprieta START.
Ahora mantén presionados R1+R2 hasta que el juego comience.

**• También para Zero:**
La armadura de Zero, en este caso negra y para conseguírsela debes seleccionarle, presionar:
R1 y pulsar seis veces →.
Ahora presiona ● y pulsa START para que comience la partida.

### NINJA: SHADOW OF DARKNESS

**• Selección de nivel:**
No pongas ninguna tarjeta de memoria y, cuando aparezcan la palabras "Checking Memory Card" presiona:
L2, L2, L2, R2, R2, R2.
Si lo haces correctamente aparecerá el mensaje "Dels Level Cheat On".

# Marvel Super Heroes VS Street Fighter

**• Cambiar los colores de los personajes**
Escoge el personaje que prefieras, y cámbiale el color del uniforme presionando HK ó HP.

**• Jugar como Armored Spiderman**
Selecciona a Spiderman en la pantalla de selección, pulsa el botón SELECT y luego presiona cualquier otro botón.

**• Jugar como Dark Sakura**
Selecciona a Hulk en la pantalla de selección, pulsa el botón SELECT y luego presiona cualquier otro botón.

**• Jugar como Grey Hulk**
Activa la opción Jugar como Dark Sakura, y posteriormente escoge a Hulk como segundo miembro del equipo.

**• Jugar como Mech Zangief**
Selecciona a Blackheart en la pantalla de selección, pulsa el botón SELECT y luego presiona cualquier otro botón.

**• Jugar como Mephisto**
Selecciona a Omega Red en la pantalla de selección, pulsa el botón SELECT y luego presiona cualquier otro botón.

**• Jugar como Shadow**
Selecciona a Dhalsim en la pantalla de selección, pulsa el botón SELECT y luego presiona cualquier otro botón.

**• Jugar como U.S. Agent**
Selecciona a Bison en la pantalla de selección de personajes, pulsa el botón SELECT y luego presiona cualquier otro botón.









Al empezar una partida nueva accederás al menú de selección.

**• Todos invencibilidad:**
Pausa el juego y presiona L2, R2, L2, L2, L2, L2, R2, R2, R2, ●, ▲, ■, ●, ▲, ■.
Oirás unas campanas y el ninja se volverá un esqueleto.

**• Todos los items;**
Tras activar la invencibilidad repite el mismo código y serás invulnerable, tendrás todos los items y volverás a tu forma normal un ninja.

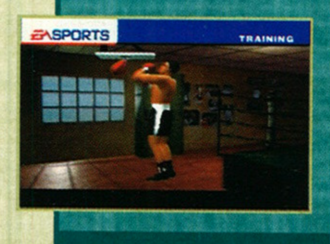
**• Todas las armas:**
Repite esta secuencia todas las veces que quieras hasta obtener todas las armas disponibles del juego.
Pausa la partida y pulsa este código:
R2, R2, R2, L2, L2, L2, R2, R2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, L2.

**• Disminuir la energía de los enemigos:**
Pausa durante un combate y pulsa:
L2, L2, L2, R2, R2, R2, ▲ (seis veces).

# Knockout Kings

**• Más energía**
Dentro del modo "Career", mantén pulsado L1+L2+R1+R2 cuando golpees los sacos entre combate y combate.

De este modo recargarás entre 2 y 8 puntos dependiendo del tiempo que hayas mantenido presionados los botones.




## ROGUE TRIP

**• Para ser invulnerable:**
Para hacer que nada pueda hacerte daño comienza a jugar y, sin pausar la partida presiona:
L1+R1+R2+SELECT.
En la parte superior de la pantalla verás las palabras "Cheats Enable".
Ahora pulsa ↑, ↓, ↑ con los botones L1, R1 y R2.

## RUNNING WILD

**• Cambiar los Trajes:**
Para cambiar el color de la ropa de tu corredor, presiona L1 ó R1 a la hora de escoger un personaje.

**• Atajo en la Jungla**
Salta al saliente al lado de la última casada para llegar rápidamente a la línea de meta.

**• Atajo en el nivel Volcano**
En este nivel, poco antes de la línea de meta hay una zona repleta de fosos de lava. Si quieres evitarlos, salta sobre el saliente que verás a la derecha poco antes de que empiece dicha zona.

**• Atajo en la Luna**
Este atajo se encuentra justo tras la bifurcación izquierda del túnel. Corre hacia tu derecha, y luego salta sobre el muro de la izquierda nada más pasar la rampa.

**• Opciones secretas.**
Gana el modo "Challenge" en el nivel de dificultad fácil para desbloquear una opción que hace enanos a los corredores. Si ganas en el nivel medio sucederá lo mismo para conseguir más velocidad.

# NBA Live´99

**• Los mejores equipos:**
Ve a Exhibición y selecciona "Equipo Personal". Ahora introduce la siguiente lista de nombres de equipo y localizaciones para que aparezcan los nuevos equipos.

Nota: Para escribir letras minúsculas es necesario presionar el botón R2.

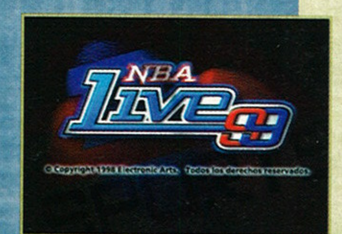
| Ciudad | Nombre |
|---|---|
| Hitmen | Coders |
| Hitmen | Idlers |
| Hitmen | Pixels |
| Hitmen | Earplugs |

**• Pase fantasma:**
Jugando la baloncesto es imprescindible fintar bien a los rivales o, lo que es lo mismo, engañar a la defensa.

Con esta combinación de teclas conseguirás que tu defensor piense que vas a pasar el balón, pero tú no llegarás a soltarlo, lo que te puede dejar un hueco en la pista para machacar el aro.

Prueba a pulsar L2 + ✖.






# Need for Speed 4: High Stakes

**• Disminuir la Velocidad de los coches controlados por la consola:**
Selecciona Torneo o Eventos Especiales. Aprieta el botón Start para cargar la carrera tras haber establecido las opciones que deseas, y nada más hacerlo presiona al mismo tiempo ←+■+●. Tienes que tener los tres botones pulsados antes de que aparezca la pantalla de carga, y mantenerlos así hasta que desaparezca.

**• Como con lágrimas en los ojos:**
Inmediatamente después de haber seleccionado coche y tipo de carrera, aprieta a la vez los botones ↑+L2+R1, manteniéndolos hasta que aparezca la pantalla de carrera. Cuando empiece la carrera la pantalla presentará un aspecto borroso, como si estuvieses o lloroso o muy contento.

**• Correr con un Helicóptero:**
Introduce WHIRLY como nombre en la pantalla Opciones.
De esta manera podrás pilotar un helicóptero, aunque sólo en el modo Práctica en Carretera. Si utilizas este truco no podrás guardar la partida.

**• Correr con el coche Titan:**
Si pones HOTROD como nombre en la pantalla opciones, podrás acceder al coche Titán, aunque sólo en el modo Práctica en Carretera. Si utilizas este truco no podrás guardar la partida.





**• Jugar como T-Rex**
Gana el modo "Challenge" en el nivel de dificultad difícil con el elefante.

**• Nivel de dificultad para expertos**
Gana el modo "Challenge" en el nivel de dificultad difícil.

**• Aparición de personajes alternativos.**
En la pantalla de selección de personajes presiona y mantén L1 o R1 y selecciona un personaje.

## SPYRO THE DRAGON

**• 99 Vidas:**
En el menú del inventario debes pulsar:
■ (seis veces), ●, ↑, ●, ←, ●, →.

**• Acceso a todos los niveles:**
En la pantalla del inventario pulsa:
■, ■, ●, ■, ←, →, ←, →, ●, ↑, →, ↓.

**• Demo de Crash 3:**
Cuando aparezcan las palabras "press start" y presiona estos botones al mismo tiempo:
L1 + L2 + R1 + R2 + ■ + ▲ + ●.

## TENCHU

**• Recuperar toda la energía:**
pausa el juego en cualquier momento, y pulsa
■, ■, ▲, ▲, ⇨, ⇨, ⇧, ⇦.

**• Todos los objetos y armas:**
En la pantalla de selección de armas y objetos, presiona el botón R1 y sin soltarlo pulsa
■, ■, ▲, ▲, ⇨, ⇨, ⇧, ⇦.

**• 99 items seleccionables:**
Para poder llevar hasta un total de 99 objetos, debes presionar R2 en el menú de objetos, y sin soltar el botón, pulsa ■, ■, ▲, ▲, ⇨, ⇨, ⇧, ⇩.

**• Aumentar el número de unidades de las armas y objetos:**
en el menú de objetos presiona L2, y sin soltarlo pulsa
■, ■, ▲, ▲, ⇨, ⇨, ⇧, ⇨.
Repite esta operación todas las veces que quieras para aumentar el número de unidades.

**• Selección de nivel:**
En la pantalla de selección de nivel presiona R1, y sin soltarlo, pulsa ■, ■, ▲, ▲, ⇨, ⇨, ⇧, ⇨.

**• Cambiar la colocación de los enemigos:**
Todos los niveles de *Tenchu* tienen varias colocaciones de los enemigos, así que para seleccionar la que más os interese tan sólo tenéis que presionar L2 en la pantalla de selección de nivel, y sin soltar, pulsar
■, ■, ▲, ▲, ⇨, ⇨, ⇧, ⇦.

**• La narración japonesa:**
En la pantalla de selección de nivel presiona L1, y sin soltar el botón, pulsa ■, ■, ▲, ▲, ⇨, ⇨, ⇧, ⇩.

## TEST DRIVE 4X4

**• Todos los coches y pistas:**
Presiona SELECT y, sin soltarlo, pulsa L1, ←, L2, →, L2, ←, L1, L1 en el menú principal.

**• Tres nuevos coches:**
Selecciona "Single Race" o "World Tour" como modos de juego, escoge un vehículo y, en la pantalla de transmisión presiona L1, ↑, L2, ↓, ↓, L2, L2, R2 mientras mantienes pulsado el botón SELECT si quieres jugar con un autobús escolar.

# Rally Cross 2

**• Todos los coches:**
Comienza una nueva temporada poniendo como nombre MOOBMOOB.

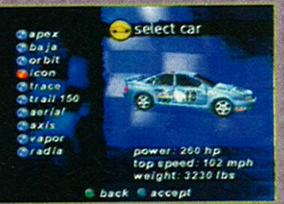
**• Todos los coches y circuitos:**
Para empezar con todos los circuitos y la mayor parte de los coches disponibles, comienza una nueva temporada poniendo como nombre PREALL.

**• Circuitos Secretos:**
Introduce estos nombre en la pantalla Introducir Nombres, de la opción Nueva Temporada.
SISAO: Circuito Oasis.
FOSTER: Little Woods.
NIVEK: Circuito Frozen Trail.
MIT: Circuito Dusty Road
KCIN: Circuito Rock Creek
CIRE: Circuito Dry Humps
BSIRHC: Circuito Hillside

**• Baja Gravedad**
Empieza una nueva temporada poniendo como nombre:
AIRFILLED.

**• Sin Colisiones**
Para desactivar las colisiones, y así tener menos problemas, comienza una nueva temporada poniendo como nombre INCORPEREAL.





# Tai' Fu:






• **Menú de trucos:**
Comienza el juego, y termina cualquier nivel para llegar a la pantalla del mapa. Una vez en ella, pulsa SELECT + L1 + L2 + R1 + R2 para abrir el menú de trucos.

• **Selección de nivel:**
Presiona los botones R1+R2 en la animación entre niveles. De esta manera, podrás acceder al nivel que quieras. Una vez seleccionado, pulsa ■ para entrar.

Si prefieres conducir una camioneta de helados presiona R2, L2, L2, ⬇, ⬇, L2, L2, R1 mientras mantienes pulsado SELECT

También puedes conducir un coche negro pulsando R1, L2, L2, ⬇, ⬇, ⬆, L2, L1 sin soltar SELECT.

## TOMB RAIDER II

• **Pasar de nivel:**
Estos otros son difíciles de realizar y no salen a la primera así que ten calma y sitúa a Lara en un lugar plano y fuera de peligros.

Para pasar de nivel tienes que dar un paso a la IZQUIERDA otro a la DERECHA y otro a la izquierda.

Después uno ATRÁS y otro ADELANTE, gira tres veces sobre ti mismo y por último dale al botón de RODAR mientras que estás realizando un SALTO hacia ADELANTE

• **Todas las armas:**
Para poder contar desde el principio con todas las armas que quieras da un paso a la IZQUIERDA, luego otro a la DERECHA, y nuevamente a la IZQUIERDA.

Después da un paso ATRÁS y otro ADELANTE.

Gira tres veces sobre ti misma y pulsa ● (rodar) mientras que das un salto hacia Atrás.

• **Menuda Explosión:**
Para acabar con Lara de la manera más rápida y espectacular posible lo que debes hacer es dar un paso a la IZQUIERDA, otro a la DERECHA y a la IZQUIERDA de nuevo.

Después uno ADELANTE y otro ATRÁS. Gira tres veces sobre ti mismo (sin tener ningún botón pulsado) y presiona ● para rodar mientras estás dando un salto hacia delante.

Harás unos bonitos fuegos artificiales.

## X GAMES PRO BOARDER

• **Modo circuito:**
En la pantalla de contraseñas del menú de opciones introduce el siguiente código como password:
✖ ● ✖ ▲ ▲ ■.

Cuando vuelvas al menú principal verás su resultado.

• **Un nuevo personaje:**
Introduce como password:
▲, ✖, ■, ✖, ▲ ●.

• **Todos los circuitos:**
Introduce este password es su correspondiente pantalla:
■, ▲,✖, ■, ●, ●.

## Personajes ocultos de Bust A Groove.

**Hola. Quiero saber como se cogen los jugadores ocultos de *Bust A Groove*, porque me he pasado el juego con todos los personajes en el nivel fácil y nada.**

Cristian Diaz-Araque (Cádiz)

Para conseguir a los cuatro personajes que faltan sigue estas instrucciones:

Capoeira: Acaba el juego el modo normal de dificultad.

Robo-Z: Acaba el juego en el nivel difícil.

Burger Dog: Tras conseguir a los anteriores, acaba el juego en dificultad normal con Hamm.

Columbo: Tras descubrir a los anteriores, acaba el juego en el modo normal con Shorty.

Si además quieres cambiar la vestimenta, pulsa Select al seleccionar al personaje.

## Encontrar a Vincet Valentine.

**Hola revista PlayManía, recurro a vosotros porque tengo un problema con *Final Fantasy VII.* Voy por el disco 2 y buscar a Vincent Valentine me lleva por la calle de la amargura. ¿Dónde está este sujeto? ¿Lucharé contra él como con Yuffie?**

José Antonio Gil Celedonio (Badajoz)

No es necesario que luches con Vincent cuando lo encuentres, simplemente debes hablar con él y contestar con acierto a sus preguntas.

Para localizarle tienes que ir al pueblo de Nibelheim y entrar en la Mansión Shinra.

Vincent está en el sótano, tras una puerta que sólo puedes abrir si tienes la llave que está en el interior de la caja fuerte. No te decimos más para no chafarte la aventura.

## Truco para Resident Evil 2.

**Hola, os escribo para que sepáis que me gusta mucho vuestra revista y es una de las mejores por su calidad y su precio. También me gustaría que me resolvieseis una dudilla: El famoso truco de Resident Evil 2 que consiste en llegar a la comisaría sin matar a nadie para conseguir una llave especial no me sale. ¿Podríais explicarlo mejor?**

Enrique Luengo García (Pamplona)

Sí, hombre. Para entrar en la comisaría hay dos caminos. Uno, atravesar una verja protegida por dos zombies y el otro, pasar por un pasillo o subterráneo que está un poco después. Tienes que llegar al pasillo sin utilizar ningún spray, ni hierba curativa y, ante todo, sin matar ni un zombie. Es decir, sólo esquivando.

Cuando llegues al pasillo verás que por ahí deambula un zombi que antes no estaba. Se trata de Brad Vickers, el piloto del helicóptero de la primera parte. Tienes que acabar con él y al inspeccionar sus bolsillos encontrarás una llave. Esta llave te permitirá abrir las taquillas de la habitación de fotografía de la comisaría, donde encontrarás nuevas ropas y un arma para Claire. Eso sí, debes jugar en el modo de dificultad normal. En el fácil el truco no funciona.

## Problemas con Broken Sword.

**Hola, soy un recluta en esto de los videojuegos y estoy atascado en el *Broken Sword*. En el primer viaje de George a Irlanda vuelvo al bar para hacer el molde de la huella, me hago pasar por electricista y consigo que el barman deje la barra, pero a partir de ahí, ni por medio de la meditación trascendental consigo nada. Gracias anticipadas.**

José Manuel Rivero Campos (Orense)

Suponemos que le has quitado el cepo a Ron (en la mesa del fondo) cuando estaba estornudando y que has cerrado el surtidor de cerveza mediante el conmutador junto a la puerta del bar.

Después de hablar con Mick Leary y enseñarle tu carné de electricista, usa el cepo en el enchufe del lavavajillas (junto a la puerta del sótano). Baja al sótano y quita el cerrojo de la trampilla. Desde la calle empuja la trampilla. Vuelve al sótano, coge la gema y abre el grifo para mojar la toalla. Esperamos que con esto tengas bastante... por ahora.

## Medievil mucho más fácil.

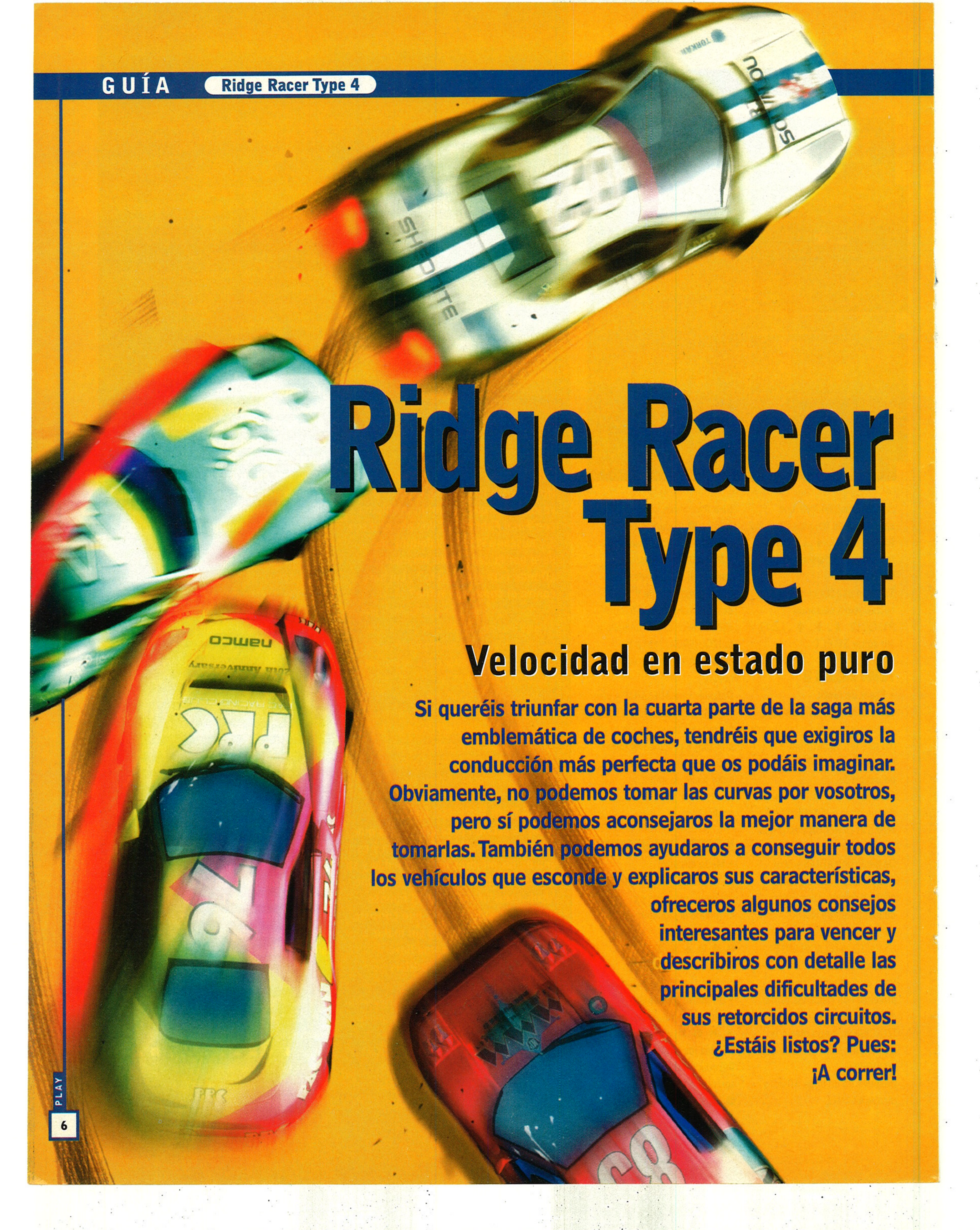
**Hola, me he comprado el juego *Medievil* hace unos meses. Estoy atascado en los jardines del Asilo y me preguntaba si habría algún truco para pasar de nivel o para elegirlo. También me gustaría saber si hay alguno para vidas infinitas, armas o algo así. Gracias.**

Enrique Luengo García (Pamplona)

Con esta combinación que ahora te damos podrás saltar de fase y ser invencible.

Para activarlo tienes que pausa el juego y mientras mantienes presionado L1 debes pulsar: ⬇, ⬆, ■, ▲, ▲, ●, ⬇, ⬆, ■, ▲.

Entre las opciones que aparecen la pausar aparecerán dos nuevas: elegir fase e invulnerabilidad.



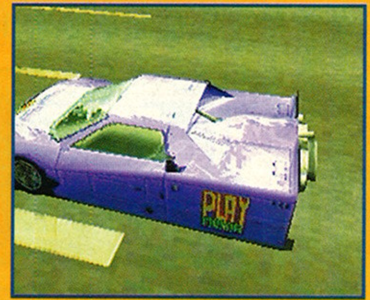
# Ridge Racer Type 4

## Velocidad en estado puro

Si queréis triunfar con la cuarta parte de la saga más emblemática de coches, tendréis que exigiros la conducción más perfecta que os podáis imaginar. Obviamente, no podemos tomar las curvas por vosotros, pero sí podemos aconsejaros la mejor manera de tomarlas. También podemos ayudaros a conseguir todos los vehículos que esconde y explicaros sus características, ofreceros algunos consejos interesantes para vencer y describiros con detalle las principales dificultades de sus retorcidos circuitos. ¿Estáis listos? Pues: ¡A correr!

# EL GRAND PRIX








RRT4 alberga en su interior 321 coches, de los cuales, sólo 45 son realmente diferentes. Para conseguir esta cifra necesitaremos ganar el Grand Prix de todas las maneras posibles. Cuenta con 4 niveles de dificultad que están representados como equipos:

**R.C MICRO MOUSE MAPPY**
**(MMM, Francia) NIVEL FÁCIL**
**PAC RACING CLUB**
**(P.R.C, Japón) NIVEL NORMAL**
**RACING TEAM SOLVALOU**
**(R.T.S, Italia) NIVEL DIFÍCIL**
**DIG RACING TEAM**
**(D.R.T, USA) NIVEL EXPERTO**

Os recomendamos que empecéis por el nivel fácil ya que el nivel de dificultad es progresivo y está estudiado hasta las máximas consecuencias. De esta manera podréis ir aprendiendo poco a poco como sacar el máximo partido a vuestros conocimientos.

Después de elegir el equipo tenemos que seleccionar el fabricante de coches con la que vamos a competir. Podemos elegir entre 4:

**DRIFT (derrapan):**
**ASSOLUTO (Italia)**
**LIZARD (USA)**
**GRIP (no derrapan):**
**TERRAZI (Japón)**
**AGE SOLO (France)**

El Gran Prix consta de 8 circuitos, que están a su vez divididos en 4 fases.

Al terminar cada fase nos darán un coche nuevo y cada vez más potente.

Dependiendo del lugar que ocupemos (entre los 3 primeros puestos en la 1ª fase, los 2 primeros en la 2ª y sólo el primero en la 3ª) nos darán un vehículo u otro y, como es lógico, mientras mejor posición logremos ocupar mejor será el coche que pase a nuestro garaje particular.




**Este gracioso personaje (Pac-Man), es en realidad el premio que conseguirás si eres capaz de hacerte con los 320 modelos de coches que existen en *Ridge Racer Type 4*.**

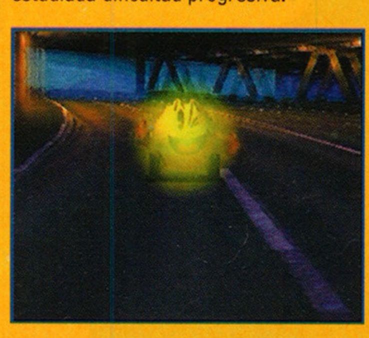
Para conseguir los 320 coches tendremos que combinar los 4 equipos con los 4 fabricantes de coches.

Con cada equipo conseguiremos 19 coches que, multiplicados por los 4 fabricantes distintos dan un total de 76 modelos.

Después de acabar el Grand Prix, se abrirá otro modo llamado Extra Trial que consiste en un mano a mano con un modelo especial (que es el más potente de cada fabricante), al cual sólo podremos acceder si conseguimos ganarle.

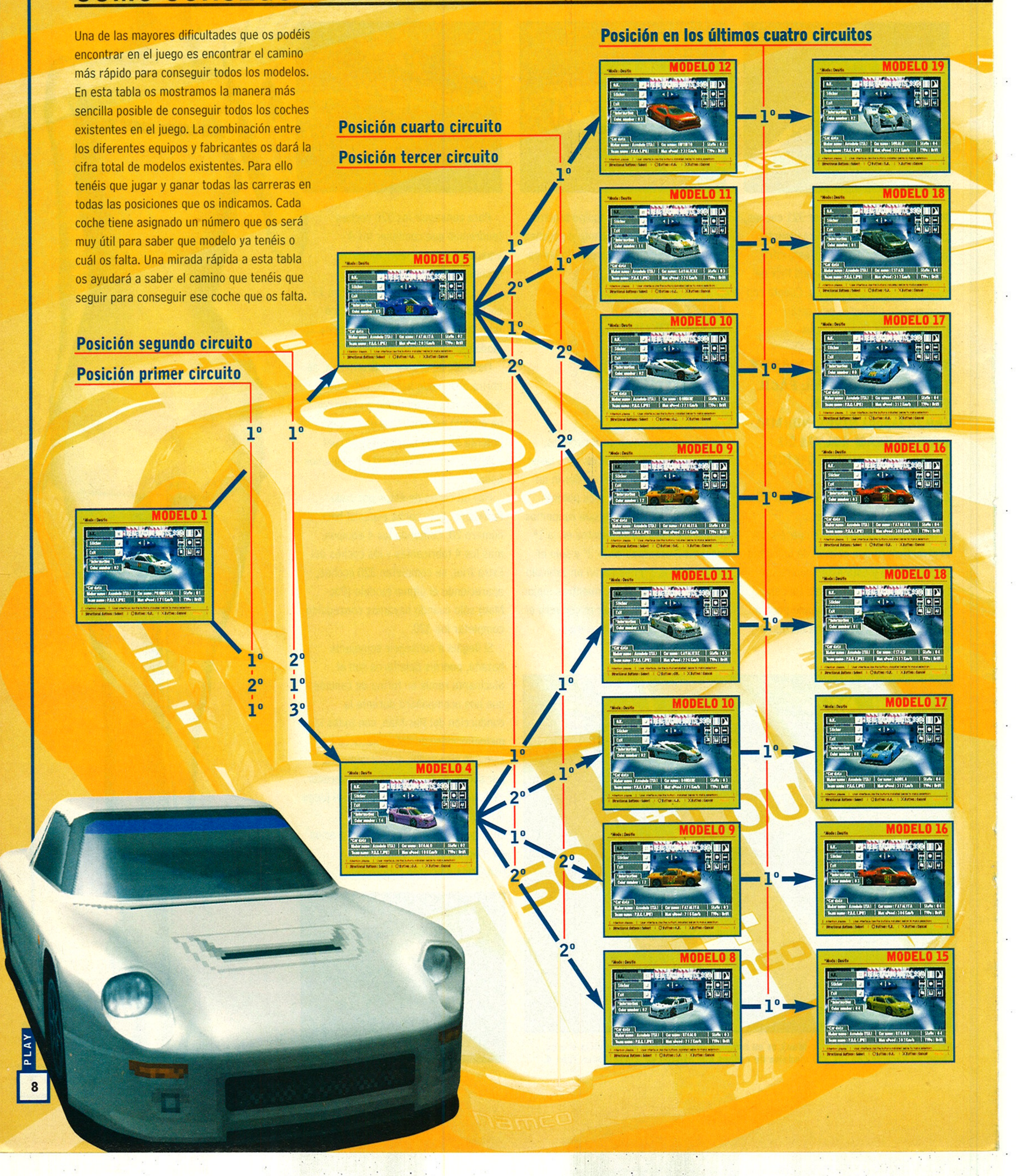
Hay un coche de éstos por cada fabricante. Este coche especial hace el número 20. Contando los 4 equipos, más los 4 fabricantes y los coches del Extra Trial, se completan 320 coches, apareciendo el último modelo (Pac-Man) sólo cuando hayamos conseguido completar los 320.

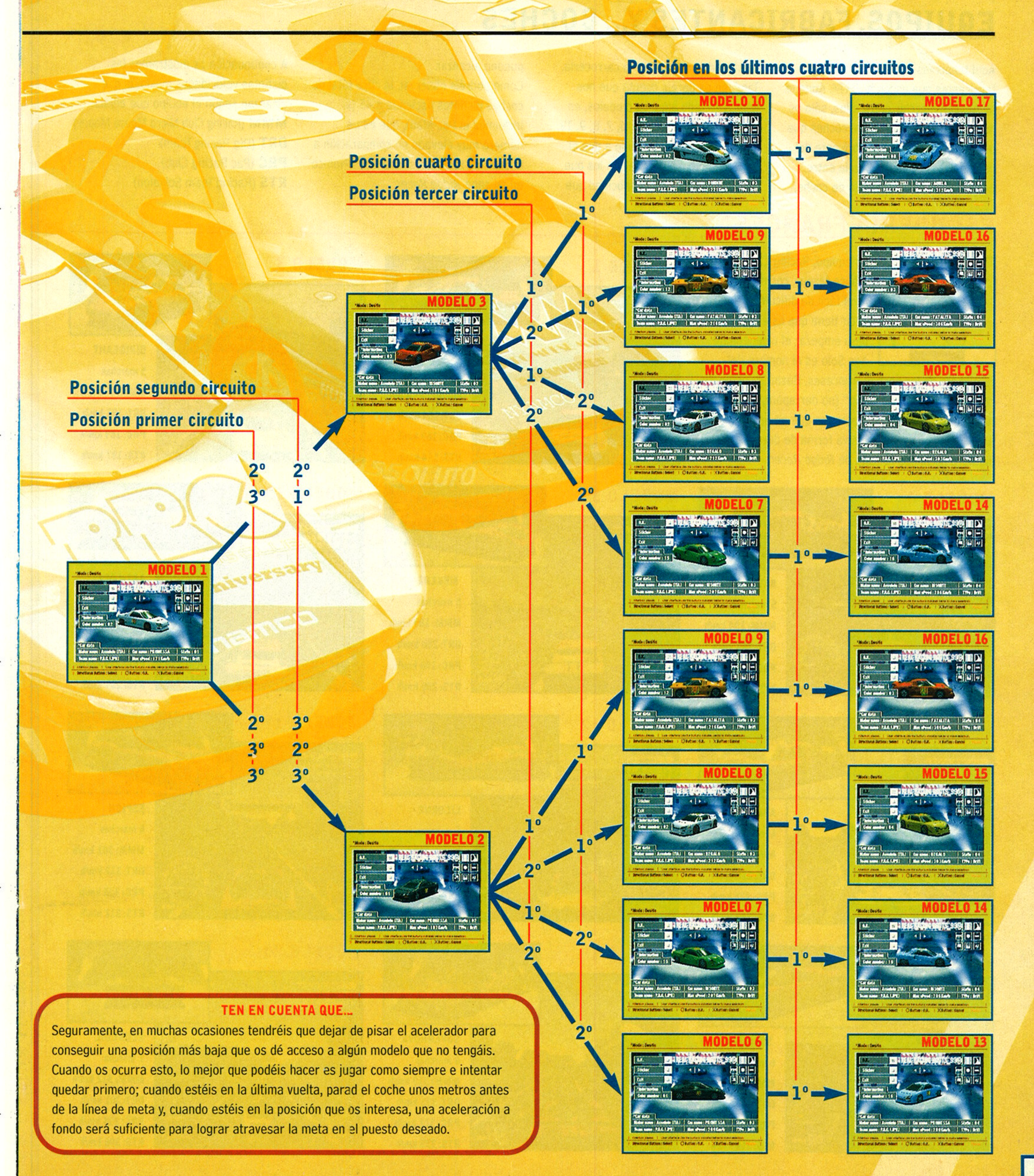
Si llegáis a conseguir semejante hazaña, podréis deleitaros con el alucinante remix en forma de canción que nos acompañará durante la conducción del Pac-Man, con todas las melodías clásicas del comecocos de siempre mezcladas magistralmente. Y por supuesto también podréis alardear de haber conseguido completar el juego de coches que mejor ha sabido conjugar jugabilidad y gráficos gracias en gran parte a su exquisita y estudiada dificultad progresiva.



# CÓMO CONSEGUIR TODOS LOS MODELOS

Una de las mayores dificultades que os podéis encontrar en el juego es encontrar el camino más rápido para conseguir todos los modelos. En esta tabla os mostramos la manera más sencilla posible de conseguir todos los coches existentes en el juego. La combinación entre los diferentes equipos y fabricantes os dará la cifra total de modelos existentes. Para ello tenéis que jugar y ganar todas las carreras en todas las posiciones que os indicamos. Cada coche tiene asignado un número que os será muy útil para saber que modelo ya tenéis o cuál os falta. Una mirada rápida a esta tabla os ayudará a saber el camino que tenéis que seguir para conseguir ese coche que os falta.






**TEN EN CUENTA QUE...**

Seguramente, en muchas ocasiones tendréis que dejar de pisar el acelerador para conseguir una posición más baja que os dé acceso a algún modelo que no tengáis. Cuando os ocurra esto, lo mejor que podéis hacer es jugar como siempre e intentar quedar primero; cuando estéis en la última vuelta, parad el coche unos metros antes de la línea de meta y, cuando estéis en la posición que os interesa, una aceleración a fondo será suficiente para lograr atravesar la meta en el puesto deseado.

# EQUIPOS, FABRICANTES Y... COCHES

Aquí tenéis los distintos equipos y fabricantes que esconde *RRT4*. Aunque se pueden mezclar entre ellos, sólo os mostramos los modelos de coches que pertenecen al equipo y fabricante del mismo país, ya que la mezcla entre éstos dan el mismo modelo de coche, cambiando únicamente la carrocería. También os daréis cuenta que nos hemos saltado algunos modelos, en concreto los números 2, 6, 7, 8, 9, 13, 14, 15 y 16. Esto es debido a que el único cambio que tienen con los que hemos expuesto es la velocidad que pueden alcanzar.

Como podréis observar, la cifra total de coches distintos asciende a 45 (si incluimos el Pac-Man), que es un número muy elevado en comparación a lo que nos tenía acostumbrados Namco en su saga *Ridge Racer*.

A continuación os mostramos las distintas velocidades máximas que alcanzan según el equipo que elijáis:
**MMM** (Racing Club Micro Mouse Mappy)
**DRT** (Dig Racing Team)
**PRC** (Pac Racing Club)
**RTS** (Racing Team Solvalou)

## ESCUDERÍA FRANCESA



Su equipo, Racing Club Micro Mouse Mappy, corresponde al nivel fácil de dificultad. Ni que decir tiene que es el apropiado para empezar el campeonato. Age Solo es el nombre del fabricante de los coches franceses. Basan su estilo de conducción en el tipo "Grip" (no derrapan), lo que les hace ser más asequibles para los que no estéis acostumbrados a la exclusiva forma de derrapar que siempre ha tenido la saga de *Ridge Racer*.

### MODELO 1

**PROPHETE**
4 marchas
MMM: 159 km/h
DRT: 164 km/h
PRC: 169 km/h
RTS: 164 km/h

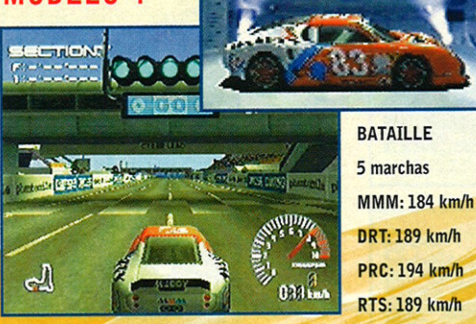
### MODELO 3



**DIRIGEANT**
5 marchas
MMM: 178 km/h
DRT: 187 km/h
PRC: 189 km/h
RTS: 187 km/h



### MODELO 4



**BATAILLE**
5 marchas
MMM: 184 km/h
DRT: 189 km/h
PRC: 194 km/h
RTS: 189 km/h



### MODELO 5



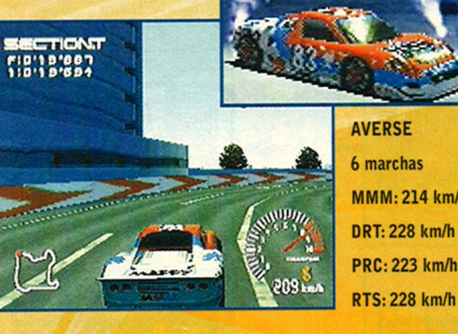
**MEGERE**
5 marchas
MMM: 189 km/h
DRT: 200 km/h
PRC: 198 km/h
RTS: 200 km/h

### MODELO 10



**ANTILOPE**
6 marchas
MMM: 207 km/h
DRT: 219 km/h
PRC: 219 km/h
RTS: 219 km/h

### MODELO 11



**AVERSE**
6 marchas
MMM: 214 km/h
DRT: 228 km/h
PRC: 223 km/h
RTS: 228 km/h

### MODELO 12



**LICORNE**
6 marchas
MMM: 219 km/h
DRT: 244 km/h
PRC: 230 km/h
RTS: 244 km/h

### MODELO 17



**ESPION**
6 marchas
MMM: 301 km/h
DRT: 312 km/h
PRC: 308 km/h
RTS: 312 km/h

### MODELO 18



**SORCIERE**
6 marchas
MMM: 303 km/h
DRT: 319 km/h
PRC: 315 km/h
RTS: 319 km/h

### MODELO 19



**SUPERNOVA**
6 marchas
MMM: 310 km/h
DRT: 335 km/h
PRC: 321 km/h
RTS: 335 km/h

### MODELO 20



**ECUREUIL**
1 marcha
MMM: 312 km/h
DRT: 301 km/h
PRC: 294 km/h
RTS: 306 km/h

## ESCUDERÍA JAPONESA




Representando al nivel de dificultad normal, tenemos el equipo Pac Racing Club (PRC), que junto al fabricante Terrazi ofrece en su conjunto una de las carrocerías y modelos de coches más impactantes y bonitas de todo el juego (por algo es la japonesa). El modo de conducción sigue siendo "Grip", y su modelo especial, Utopia, pasa por ser el coche más veloz de todo el juego, aunque su aceleración sea bastante lenta.

### MODELO 1

AMBITIOUS
4 marchas
MMM: 159 km/h
DRT: 166 km/h
PRC: 171 km/h
RTS: 180 km/h

### MODELO 3



TROOP
5 marchas
MMM: 180 km/h
DRT: 187 km/h
PRC: 191 km/h
RTS: 203 km/h



### MODELO 4



RUMOR
5 marchas
MMM: 187 km/h
DRT: 191 km/h
PRC: 196 km/h
RTS: 207 km/h

### MODELO 5



WILDBOAR
5 marchas
MMM: 191 km/h
DRT: 203 km/h
PRC: 200 km/h
RTS: 212 km/h

### MODELO 10



CAPITAL
6 marchas
MMM: 210 km/h
DRT: 219 km/h
PRC: 219 km/h
RTS: 230 km/h

### MODELO 11



COWBOY
6 marchas
MMM: 214 km/h
DRT: 230 km/h
PRC: 223 km/h
RTS: 235 km/h

### MODELO 12



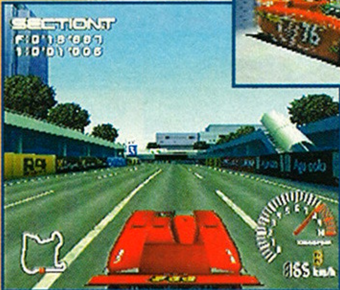
STARLIGHT
6 marchas
MMM: 221 km/h
DRT: 246 km/h
PRC: 232 km/h
RTS: 239 km/h

### MODELO 17



DECISION
6 marchas
MMM: 301 km/h
DRT: 310 km/h
PRC: 310 km/h
RTS: 319 km/h

### MODELO 18



TERRIFIC
6 marchas
MMM: 306 km/h
DRT: 321 km/h
PRC: 315 km/h
RTS: 326 km/h

### MODELO 19



DESTROYER
6 marchas
MMM: 310 km/h
DRT: 337 km/h
PRC: 319 km/h
RTS: 331 km/h

### MODELO 20



UTOPIA
6 marchas
MMM: 392 km/h
DRT: 395 km/h
PRC: 399 km/h
RTS: 397 km/h

## CONSEJOS

Hay dos tipos de coches claramente diferenciados en su forma de conducción: Drifts (derrapan) y Grips (se agarran).
DRIFTS: Es la forma de derrapar. Para derrapar sin problemas sigue estos pasos: Antes de llegar a la curva, suelta el botón del acelerador y en cuanto gire vuelve a apretarlo. Verás que tu coche empezará a derrapar. Con los controles derecha e izquierda, haz contravolantes para poner el coche recto y a la vez aprieta el acelerador. Puede ser muy útil reducir de marcha justo al salir de un derrape, o en la misma curva si el coche no deja de derrapar. También puedes coger la curva acelerando y, una vez dentro, soltar y apretar rápidamente el acelerador.
Si el coche no derrapa puede ser que las revoluciones sean demasiado bajas o que sea de los primeros modelos y no tenga fuerza suficiente.
Al conducir coches muy potentes hay que tener cuidado con el derrape, porque si patinan es difícil controlarlos. Cuando esto ocurre lo mejor es dejar de acelerar, esperar a que el coche vuelva a agarrarse al asfalto, y cambiar rápido a una marcha más corta para que suba de revoluciones.

## ESCUDERÍA ITALIANA




Los coches del fabricante italiano Assoluto utilizan el sistema "Drift" (derrape) como forma de conducción, lo que unido a su equipo Racing Team Solvalou (de nivel difícil) y su marcada línea deportiva, hacen de su conducción una de las más salvajes y espectaculares que podéis encontrar en el juego. Sus últimos modelos son un alarde de originalidad y virtuosismo gráfico que llevan la velocidad a las cotas más altas.

### MODELO 1

**PROMESSA**
4 marchas
MMM: 162 km/h
DRT: 166 km/h
PRC: 171 km/h
RTS: 180 km/h

### MODELO 3




**BISONTE**
5 marchas
MMM: 182 km/h
DRT: 184 km/h
PRC: 191 km/h
RTS: 200 km/h

### MODELO 4



**REGALO**
5 marchas
MMM: 187 km/h
DRT: 191 km/h
PRC: 198 km/h
RTS: 205 km/h

### MODELO 5



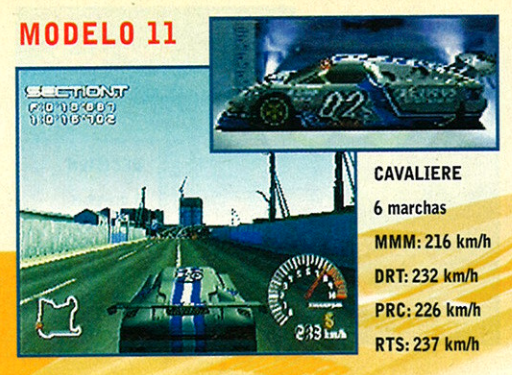
**FATALITA**
5 marchas
MMM: 194 km/h
DRT: 203 km/h
PRC: 203 km/h
RTS: 212 km/h

### MODELO 10



**RONDINE**
6 marchas
MMM: 212 km/h
DRT: 223 km/h
PRC: 221 km/h
RTS: 232 km/h

### MODELO 11



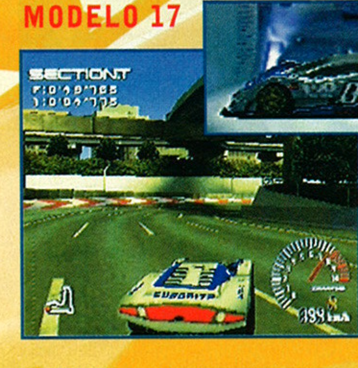
**CAVALIERE**
6 marchas
MMM: 216 km/h
DRT: 232 km/h
PRC: 226 km/h
RTS: 237 km/h

### MODELO 12



**INFINITO**
6 marchas
MMM: 221 km/h
DRT: 248 km/h
PRC: 232 km/h
RTS: 242 km/h

### MODELO 17



**AQUILA**
6 marchas
MMM: 303 km/h
DRT: 312 km/h
PRC: 312 km/h
RTS: 321 km/h

### MODELO 18



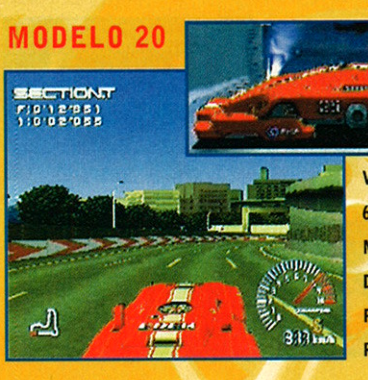
**ESTASI**
6 marchas
MMM: 308 km/h
DRT: 324 km/h
PRC: 317 km/h
RTS: 326 km/h

### MODELO 19



**SQUALO**
6 marchas
MMM: 312 km/h
DRT: 340 km/h
PRC: 321 km/h
RTS: 331 km/h

### MODELO 20



**VULCANO**
6 marchas
MMM: 356 km/h
DRT: 360 km/h
PRC: 358 km/h
RTS: 374 km/h

## CONSEJOS

GRIPS: Es una forma más fácil de conducir ya que los coches se agarran firmemente al asfalto de la pista.
Cuando entres en una curva y veas que te vas a chocar antes de que termine, simplemente deja de acelerar (o mete una marcha más corta) y tu coche torcerá con mucha más facilidad.
A no ser que sea una curva demasiado cerrada es mejor que dejes de acelerar antes que usar el freno, ya que si se te va un poco un poco la mano en el freno puedes perder bastantes segundos hasta que tu coche vuelva a reaccionar.

COMO CONSEGUIR LA MEJOR SALIDA:
Con marchas manuales: cuando empiece la cuenta atrás deja el acelerador apretado. Cuando den la salida y el coche derrape cambia a segunda rápidamente.
Con marchas automáticas: acelera y mantén las revoluciones entre el 6 y el 7.

BAJA UN POCO LA MÚSICA.
El juego tiene por defecto la música muy alta y no nos permite oír con claridad el sonido del coches. Os recomendamos que la bajéis un poco ya que el ruido del motor nos pueden ayudar a saber en que momento tenemos que acelerar o reducir.

## CONSEJOS

CAMBIOS DE RASANTE.
En algunos circuitos hay unos cambios tan grandes que tu coche irá varios segundos volando. No aceleres en el aire, lo único que conseguirás es subir al coche de revoluciones inútilmente y perder unos segundos preciosos.

ACOSTÚMBRATE a jugar con las marchas manuales. Una de las características de *RRT4* son los distintos cambios de rasante (cuestas, bajadas, desniveles...) que tienen los circuitos. Con los cambios automáticos es muy fácil que en las subidas el coche se ahogue y baje de rendimiento. Además, las velocidades que se pueden alcanzar con las marchas manuales son más altas que con el cambio automático.

COMO ENTRAR EN LAS CURVAS.
Verás que la dificultad está muy ajustada y que te costará bastante adelantar a los rivales. Un buen uso de las entradas a las curvas es lo que más segundos te hará ganar. Las curvas más cerradas se cogen mucho mejor si te abres al lado contrario de la curva y tuerces mucho antes de lo que lo haces habitualmente, ya veras como una vez dentro de ella no tienes problemas para pasarla sin chocarte.

## ESCUDERÍA U.S.A.



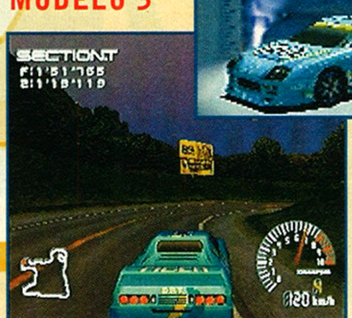
El equipo Dig Racing Team (experto) se presenta con una concepción muy similar de la línea deportiva de los modelos italianos, pero con un nivel de dificultad aún más grande. La increíble velocidad que alcanzan y su forma de conducción estilo "Drift", hacen que sean sin duda los modelos más difíciles de conducir. Cuenta en su contra con una aceleración más lenta que la escudería italiana. Su fabricante es Lizard.

### MODELO 1



BONFIRE
4 marchas
MMM: 162 km/h
DRT: 164 km/h
PRC: 169 km/h
RTS: 178 km/h

### MODELO 3



DETECTOR
5 marchas
MMM: 178 km/h
DRT: 184 km/h
PRC: 189 km/h
RTS: 198 km/h

### MODELO 4



WISDOM
5 marchas
MMM: 184 km/h
DRT: 189 km/h
PRC: 194 km/h
RTS: 203 km/h

### MODELO 5



OFFICER
5 marchas
MMM: 184 km/h
DRT: 189 km/h
PRC: 194 km/h
RTS: 203 km/h

### MODELO 10



COLLEAGE
6 marchas
MMM: 210 km/h
DRT: 221 km/h
PRC: 219 km/h
RTS: 230 km/h

### MODELO 11



COMRADE
6 marchas
MMM: 216 km/h
DRT: 230 km/h
PRC: 223 km/h
RTS: 235 km/h

### MODELO 12



IGNITION
6 marchas
MMM: 219 km/h
DRT: 246 km/h
PRC: 230 km/h
RTS: 239 km/h

### MODELO 17



TAMER
6 marchas
MMM: 299 km/h
DRT: 310 km/h
PRC: 310 km/h
RTS: 321 km/h

### MODELO 18



CATARACT
6 marchas
MMM: 303 km/h
DRT: 319 km/h
PRC: 317 km/h
RTS: 324 km/h

### MODELO 19



RECKLESS
6 marchas
MMM: 308 km/h
DRT: 335 km/h
PRC: 319 km/h
RTS: 328 km/h

### MODELO 20



NIGHTMARE
6 marchas
MMM: 351 km/h
DRT: 369 km/h
PRC: 353 km/h
RTS: 358 km/h

# CIRCUITOS

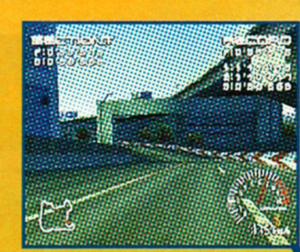
## CIRCUITO UNO. Helter Skelter (5.520 metros)


Debéis abríos al lado contrario de la curva para cerrarla en el momento oportuno. Será necesario derrapar.



Ya has conseguido dar tu primera vuelta en RRT4. Hasta aquí la dificultad no es excesiva, pero todavía te espera lo peor.


Un derrape (en modo "Drift"), es la mejor solución. Si no, igual que la anterior, abríos para coger mayor amplitud de giro.


El cambio de rasante nos hará dar un pequeño salto que creará problemas al coger la curva. Ábrete y cortarás la curva.

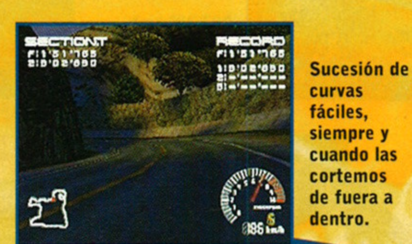

Es importante cogerla bien al principio para tomar con mayor soltura la curva siguiente.


Sin duda, la curva más difícil de este circuito: Reduce o derrapa con mucha seguridad.

Salida

## CIRCUITO DOS. Wonderhill (6.636 metros)


Fijaos bien en las señales de los circuitos si no queréis veros sorprendidos por una curva cerrada.


Sucesión de curvas fáciles, siempre y cuando las cortemos de fuera a dentro.


La poca visibilidad pone las cosas más difíciles aún en esta entrada de túnel. Precaución y finalizad con un derrape.

En esta curva y la siguiente no te hará falta derrapar si te abres bien (como muestra la imagen).


Para empezar no hay nada mejor como una curva cerrada. En la imagen se aprecia la mejor forma que hay de cogerla.


Todas estas curvas se pueden pasar en línea recta, dando pequeños toques de dirección.


Necesitaremos derrapar si no queremos chocar, ya que la curva se cierra cada vez más. En modo "Grip", desacelerar.

Salida

## CIRCUITO TRES. Edge of the Earth (5.665 metros)






Primer derrape, a estas alturas seguro que ya controláis los derrapes. Cuidado que es bastante cerrada.

La poca visibilidad os obligará a poner un poquito de atención a unas curvas de nivel medio.



En este túnel se pueden coger velocidades de vértigo ya que no es necesario el uso de derrapes o reducción de marchas.



En esta curva podéis acelerar sin miedo ya que no ofrece ninguna resistencia. Lo peor viene en la siguiente.



Aunque no lo parezca, el uso del derrape se hace muy necesario en esta curva.



Como podéis observar, al lado de la línea que delimita la carretera, queda todavía un amplio margen. No os cortéis y saltaros la línea, el coche no perderá absolutamente nada de velocidad y conseguiréis unos segundos que seguramente os sean vitales.

## CIRCUITO CUATRO. Out of the Blue (5.564 metros)



Si te abres saldrás bien parado de la curva, pero una mala entrada puede ser muy peligrosa,



Entra derrapando de izquierda a derecha para salir enfilando la recta sin mayores problemas.



Mucho cuidado: un exceso de velocidad podría hacerte perder mucho tiempo. Tranquilo y derrapa desde la izquierda.



Si has salido bien del tramo anterior, llevarás la velocidad adecuada para abrirte y salir de la curva sin problemas.



Este sinuoso tramo no te traerá problemas siempre que no te confíes y busques trazarlo de derecha a izquierda.



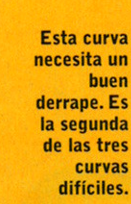
Curvas y contracurvas que te obligarán a mantener un derrape continuado. Sobre todo, que no te patine el coche.

Salida

## CIRCUITO CINCO. Phantomile (3,012 metros)



Esta curva necesita un buen derrape. Es la segunda de las tres curvas difíciles.





Como verás, este circuito es pequeño pero matón. Sólo aquí tienes un momento de respiro.



Pon atención a las curvas de este circuito. Los coches corren bastante y los carriles son estrechos. Utiliza el derrape.



Aunque son curvas muy seguidas, con un poco de pericia no tendrás que utilizarlos derrapes.



Después de este cambio de rasante, prepárate porque la curva que viene es la más difícil del circuito.



Ya lo tienes fácil, corta esta semicurva como aparece en la imagen y llegarás victorioso a la linea de meta.



Cuanto antes empieces a derrapar, más fácil y colocado cogerás el final de la curva.

Salida

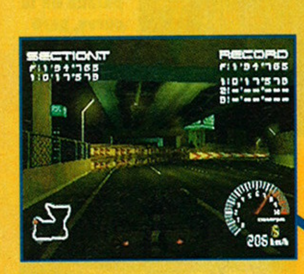
## CIRCUITO SEIS. Brightest Night (5.868 metros)



Pégate a la derecha al entrar, reduce si vas muy fuerte e inicia un prolongado derrape.



En esta recta puedes aprovechar y correr, pero ten cuidado por que la siguiente curva te puede dar problemas si no entras bien.



Esta peligrosa curva te obligará a demostrar tu habilidad, sobre todo porque si sales mal de ella tendrás problemas después.



Tienes que abrirte bien en esta curva, derrapar y probablemente reducir si has alcanzado demasiada velocidad en la recta.



Si te colocas bien a la entrada de la curva podrás salir de ella arañando segundos a tus rivales.



No te fíes, porque esta contracurva tiene más peligro del que parece y puedes perder puestos.

Salida

## CIRCUITO SIETE. Heaven and Hell (6,456 metros)




La flecha de la izquierda te avisa de una curva cerrada. Te la encontrarás a la salida del túnel.

Atención a las flechas, indican una curva cerrada.

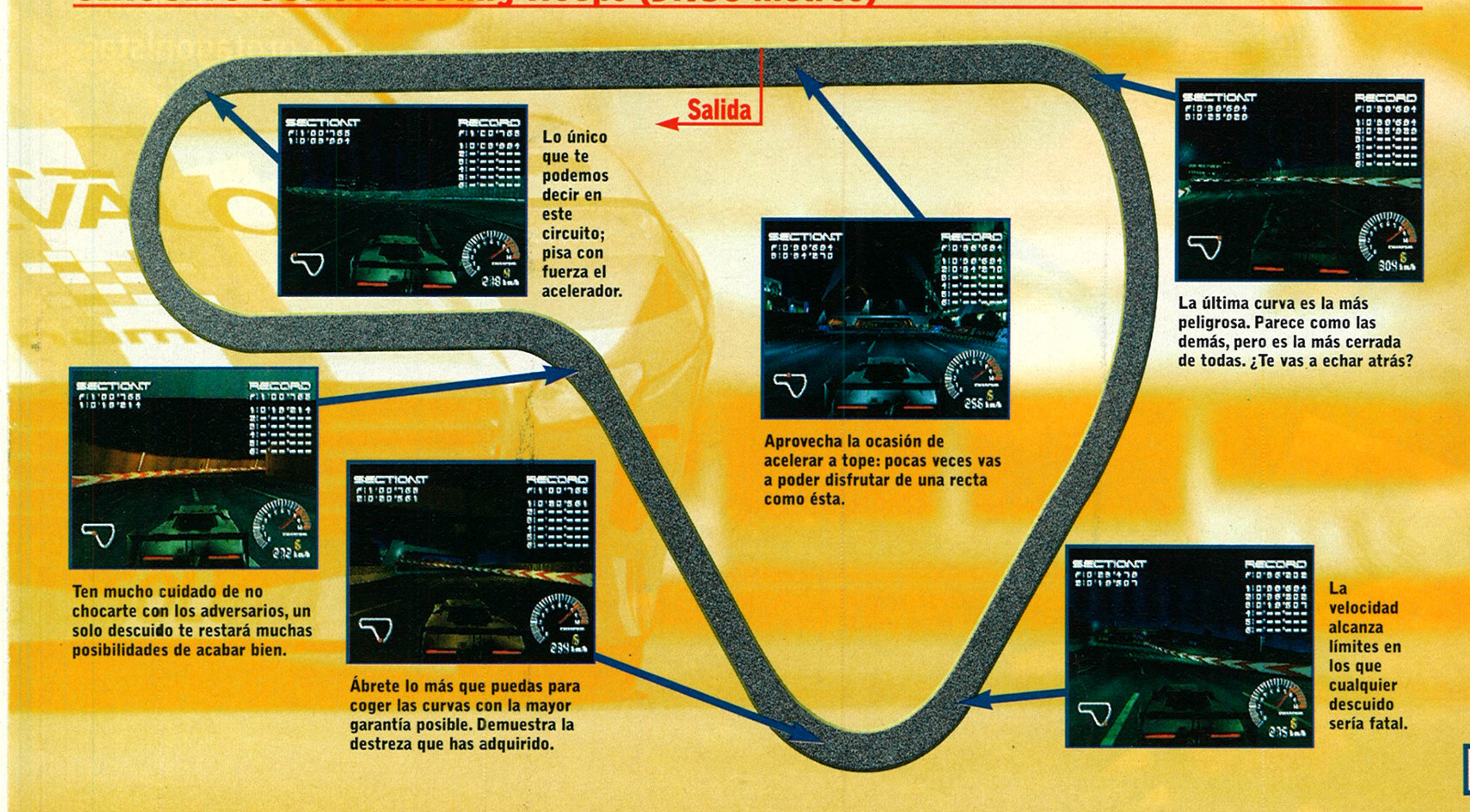
Casi todas las curvas de este circuito necesitan derrape.

Curva larga pero que no te presentará excesivos problemas.

Antes de terminar, enfila esta curva, eso sí, haciendo un alarde de habilidad.

Este es el último paso para acabar el séptimo circuito. Concéntrate y observa las flechas.

## CIRCUITO OCHO. Shooting Hoops (3.958 metros)




Lo único que te podemos decir en este circuito; pisa con fuerza el acelerador.

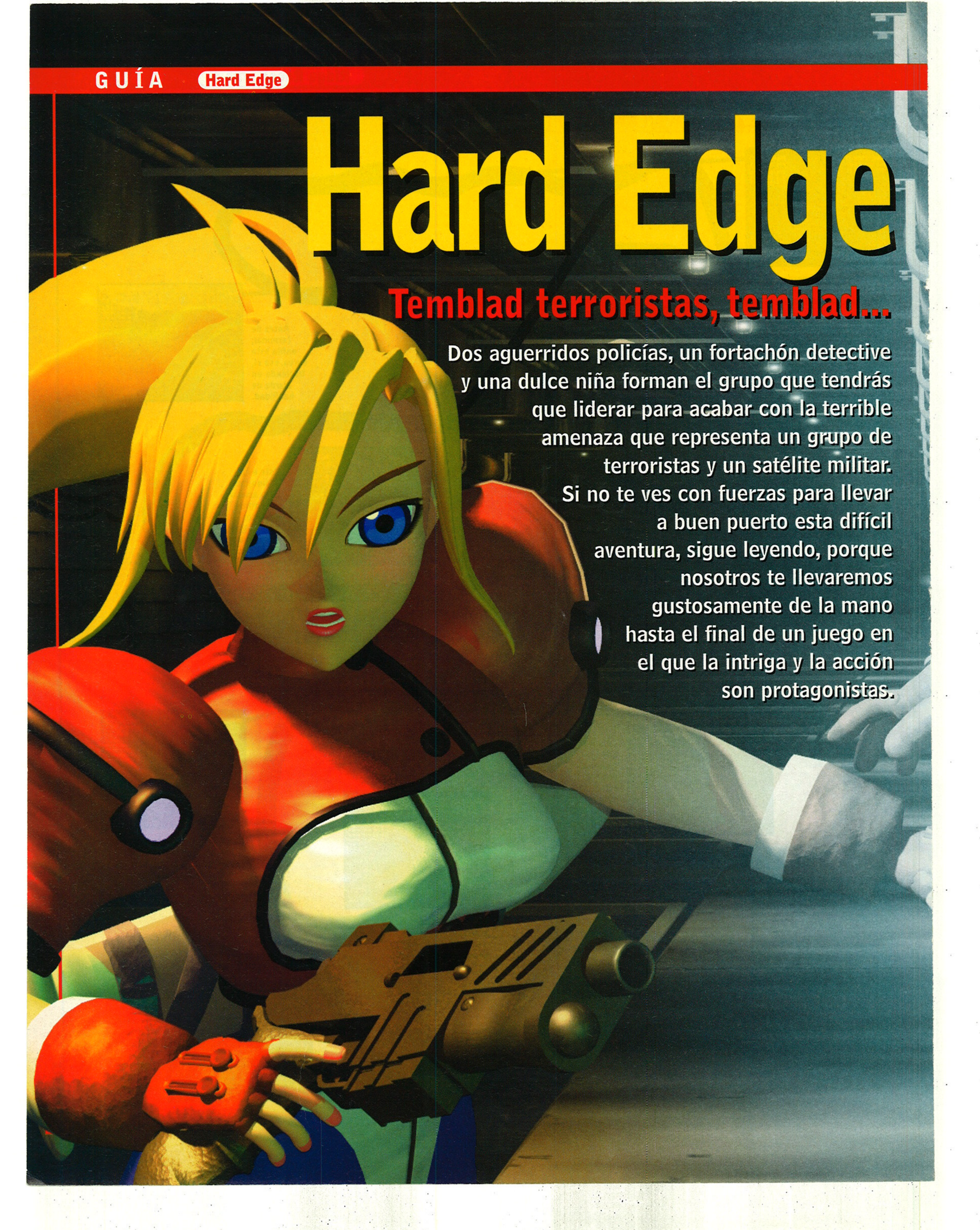
Ten mucho cuidado de no chocarte con los adversarios, un solo descuido te restará muchas posibilidades de acabar bien.

Ábrete lo más que puedas para coger las curvas con la mayor garantía posible. Demuestra la destreza que has adquirido.

Aprovecha la ocasión de acelerar a tope: pocas veces vas a poder disfrutar de una recta como ésta.

La última curva es la más peligrosa. Parece como las demás, pero es la más cerrada de todas. ¿Te vas a echar atrás?

La velocidad alcanza límites en los que cualquier descuido sería fatal.



# Hard Edge

## Temblad terroristas, temblad...

Dos aguerridos policías, un fortachón detective y una dulce niña forman el grupo que tendrás que liderar para acabar con la terrible amenaza que representa un grupo de terroristas y un satélite militar. Si no te ves con fuerzas para llevar a buen puerto esta difícil aventura, sigue leyendo, porque nosotros te llevaremos gustosamente de la mano hasta el final de un juego en el que la intriga y la acción son protagonistas.

# LOS HÉROES SE SEPARAN







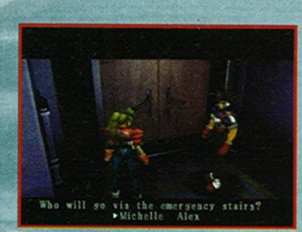



Nada más empezar ve hacia el sur y entra por la única puerta que hay. Olvida de momento las de la zona norte.

Acaba con los dos robots y junto a los ordenadores encontrarás una máquina que te permitirá salvar la partida, además encontrarás un **Blue EX Bottle**.

Ve a los ascensores, en este momento los dos personajes se separan para dirigirse a distintas plantas. Nosotros elegimos que Michelle vaya por el ascensor y Alex por las escaleras.

Aparecerás con Michelle en la planta 25. Primero ve por la derecha para entrar en una puerta que tiene dibujada una calavera. Una vez dentro verás junto a la mesa un interruptor, púlsalo y corre hacia el mecanismo que se ha abierto en el otro extremo de la habitación y poder coger la **Floor Key**. Date prisa porque tienes un tiempo limitado.




En ese momento empezará una animación, cuando acabe abandona la habitación tras haber cogido un **Blue Ex Bottle** y una **First Aid Pill**.

Tira hacia la derecha y examina el cadáver de la científica para obtener una de las **monedas**. Ahora entra en la enfermería que hay junto al cuerpo donde hallarás en el escritorio una **Metallic Badge** con la cifra 052 impresa. Esta es la clave de la caja fuerte que encontrarás en la planta 26 con Alex. Además hay varias **First Aid Pill** y un **Blue EX Bottle**.

Sal y entra en la siguiente puerta, acaba con los enemigos y pasa por la puerta del fondo a la izquierda, en la **Data Library B**. Esquiva las minas y mata a los terroristas para poder coger las diapositivas y los recortes de periódicos de la estantería.

Ahora ya puedes ir a la **Meeting Room B**, en donde podrás utilizar las diapositivas en el proyector de la mesa y conseguir un **First Aid Pill**. Bien, es hora de que Alex trabaje un poco.

A la izquierda, tras una puerta azul, hallarás una habitación con varios items curativos. Ahora ve directo a la **Meeting Room A**, acabando con los enemigos que te salgan al paso. Al fondo de la sala hay dos estatuas que puedes mover. Tienes que girarlas de forma que queden mirándose una a la otra, al hacerlo aparecerá la **Key Card B** encima de la mesa.

Toca ir a **Office B**, ten cuidado con los enemigos que encontrarás allí.

En esta sala hay un jarrón con un interruptor escondido, púlsalo y descubrirás una computadora detrás de la cristalera de al lado. En ella podrás utilizar la Key Card B para que se abra la otra puerta de esta habitación.

Tras esta puerta hallarás el cadáver de un científico y en él, otra de las **monedas**.

Sube por las escaleras y verás una caja fuerte y para abrirla tienes que usar la clave de la tarjeta que encontró Michelle en la enfermería: 052. Una vez abierta coge la **Secret Code Card** que te será útil más adelante.

Ahora debes dirigirte al Bar, aquí conocerás a un pobre camarero que está siendo acosado por un terrorista, pero Alex dará buena cuenta de él en un momento. Recoge otra **moneda** del cadáver que está en el suelo y una carta de detrás de uno de los cuadros del bar. No te olvides de la nota clavada a la diana.

Antes de salir incordia un poco más al camarero y éste te dará la **Key Card A**.

Entra en **Administrative Room** utilizando el código que acabas de apuntar, pero por si no lo has hecho, aquí lo tienes:

**2 9 4**
**7 5 3**
**6 1 8**

Una vez dentro activa el ordenador y pon en ON los dos mecanismos que se te ofrecen: Auto Door y Room Breaker. Ahora entra en la sala de la derecha en donde se te unirá un nuevo compañero, un tipo bastante fuerte llamado Burns.

Antes de salir fíjate bien en la localización de esta habitación pues deberás visitarla más de una vez.

Ve directamente a **Lounge** acabando con los enemigos que encuentres. Activa el proyector holográfico y observa como están colocados los símbolos que se te mostrarán en el techo.



En esta habitación encontrarás la **Locker Key** en un tablón de la pared y una **First Aid Pill**.

Dirígete a **Dormitory**. En su interior hay varios enemigos. Despáchalos y examina bien toda la habitación para conseguir varios items curativos y unos recortes de periódicos.

En las duchas de esa habitación, si registras los armarios encontrarás un mecanismo con unos símbolos iguales a los del holograma. Ya sabes, colócalos de la misma posición: **la flor roja en el norte, el mar en el sur, en el oeste la luna y en el este el pájaro blanco.**

Una vez resuelto el puzzle, se abrirá otra puerta en esa habitación, pero no entres todavía por ella y toma el control de Michelle.

There's a note pinned to the dartboard.

**No olvides mirar bien en cada rincón o podrás pasar por alto algunos elementos tan importantes como esta nota en la diana.**

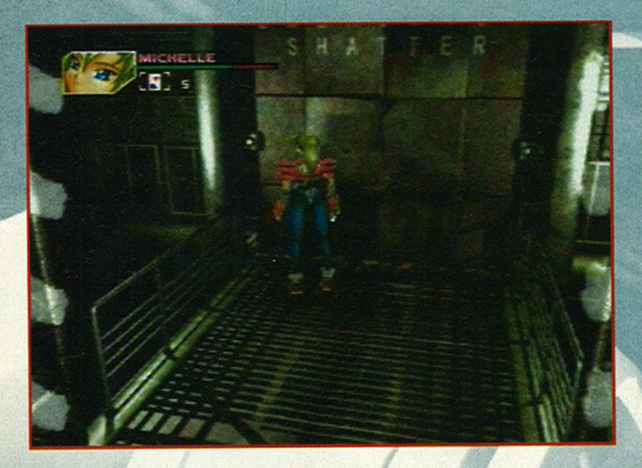








## MICHELLE Y RACHEL






Dirígete a **Store Room A**. Para entrar haz que se active una secuencia de luces e intenta pulsar los mismos botones que se te indica casi a la vez de que se iluminen.

Una vez dentro se te unirá Rachel. Al examinar la habitación darás con un robot de carga y una portezuela que no puedes abrir. En el robot hay una batería que luego necesitarás pero que todavía no puedes recoger.

Entra por la puerta que está justo antes de la **Data Library B**, examina el mecanismo que hay al fondo del pasillo y verás que le falta la batería, así que vuelve a recoger la **batería** que tenía el robot de la **Store Room A**, y colócala en el mecanismo.

A la derecha tienes un artefacto que te llevará al otro lado gracias a la energía que de la batería.

Avanza por el pasillo hacia la única puerta que hay. Al salir verás dos puertas más y un ordenador para salvar la partida. Cruza la puerta que está más alejada de dicho ordenador y encontrarás un nuevo cadáver con otra **moneda**.

Cruza la puerta de la izquierda y darás con dos otras dos puertas. En una de ellas necesitas la **Key Card A** y la otra está bloqueada por un

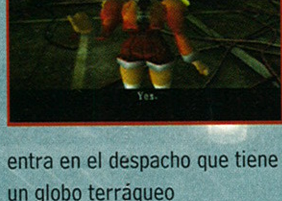


robot carguero. Para moverlo necesitará otra vez la batería. Para recuperar la batería tendrás que volver hasta el ordenador de salvar la partida más cercano (mira el mapa y busca la **S** que esté más cerca de ti). Al lado del ordenador hay una puerta que todavía no has abierto, para hacerlo tendrás que repetir una secuencia utilizando el mismo método que cuando abriste la puerta de la **Store Room A**.

Esta puerta lleva a la **Meeting Room B**. Siguiendo este nuevo camino podrás recoger la **batería** y volver hasta el robot de carga.

Una vez activado el robot entra por la puerta que éste bloqueaba y que lleva a **Office C**. Acaba con los enemigos que te atacarán y



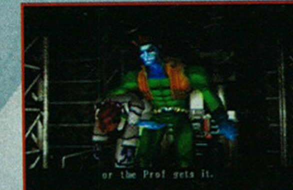

entra en el despacho que tiene un globo terráqueo holográfico.

Siéntate en el sillón y descubrirás cue se trata de un mecanismo secreto de transporte que te llevará a **Small Room**. Busca bien en esta sala y coge un **First Aid Tube**.

Pasa por la puerta y habla con el científico moribundo que hay sentado en el suelo y que te pedirá que salves al Profesor Howard, misión que no podrás rechazar como buen héroe que eres.

Corre por el pasillo y entra en la **Security Office**. Si te acercas al monitor que hay en la sala verás al padre de Rachel acosado por un tipo alto y feo con la piel azul.

Sal de la sala por la otra







puerta y aparecerás rodeado de minas. Avanza con cuidado hasta la primera puerta que encuentres a tu derecha.

Después de que se vaya el tío alto llevándose al profesor, la salida quedará bloqueada por una pared e intentarán congelarte con gases. Para salir rompe la pared golpeándola lo más rápido que puedas.

Cuando por fin logres escapar te devolverán el control de Alex y Burns, pero sin la posibilidad de recuperar el de Michelle y Rachel.

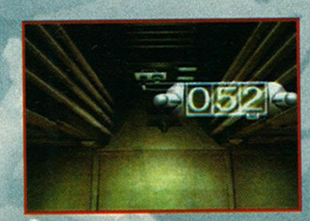




## ALEX, BURNS Y GASHU

Ve a **Dormitory** y tras deshacerte de los enemigos entra por la puerta por la que no pasaste antes. Esta puerta conduce a un elevador, que te llevará a la planta 25.

Nada más salir del elevador, utiliza la **Secret Code Card** en el decodificador que tienes al lado, la máquina te devolverá una **Pass Card**. Monta de nuevo en el elevador y una vez en la planta 26 ve a la sala donde encontraste a Burns (cerca de la **Administrative Room**). Utiliza la **Pass Card** para que desaparezcan las barras de acero que te impiden llegar a




la **Discharge Area**, que es donde tienes que ir ahora.

Ten cuidado con las minas globo que encontrarás en el interior de la sala. Coge la cuerda de acero que del suelo,

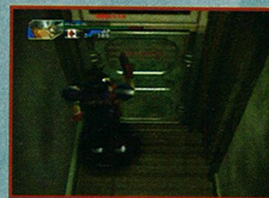
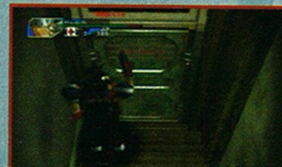




y sal de la sala por donde entraste ya que la barrera eléctrica te impide avanzar.

Dirígete hacia la sala que tiene dos ascensores, en el sur del mapa.

Tras una pequeña charla con un antiguo "amigo" de Burns, aparecerá un gran escorpión, tu primer gran enemigo.



## Jefe 1: ESCORPIÓN

La verdad es que este enemigo es muy fácil de derrotar y no te dará excesivos problemas. Utiliza la pistola de Alex para acabar con él mientras te mantienes alejado de su cola y pinzas. Unos cuantos disparos y dejará de molestarte.
Ahora subiréis a la planta 27, en donde te esperan dos robots y varias minas. Cuando termines con ellos entra por cualquiera de las dos puertas, llegarás a un pasillo con una puerta y un elevador, monta en el elevador y verás la sorpresa que te tiene guardada Gashu.




# LA MUERTE DEL PROFESOR HOWARD

Nada más tomar el control de Michelle y Rachel, mira el mapa y busca un punto grande naranja en una de las salas: hacia allí debes ir.
De camino te encontrarás con el científico moribundo de antes, pero esta vez te dará la quinta y última **moneda** y te informará de que el **System Disk** está en el tocadiscos del bar de la planta 26.
Cuando llegues al punto señalado del mapa, encontrarás medio muertos a Alex y a Burns. Tras dejarlos en la enfermería, tomarás el control de todos los personajes menos de Alex.

Usando el ascensor podrás llegar al bar de la planta 26. Utiliza las **cinco monedas** para encender el tocadiscos y aparecerá un menú para escoger canciones. La que contiene el disco es la titulada "error", el resto es una especie de test de música en donde podrás escuchar todos los temas musicales del juego.

Cuando tengas el **System Disk** en tu poder ve hacia el elevador y sube a la planta 27 para llegar hasta la sala de la bomba de antes. Prepárate porque aquí llega Gashu: tendrás que acabar con él (mira el recuadro).

Ahora tienes que desactivar la bomba o todo tu esfuerzo habrá sido en vano.

La bomba tiene cuatro anclajes numerados del 0 al 3, la cuestión es en qué orden abrirlos (el orden cambia en cada en cada partida). Para abrirlos sin riesgo, rota la bomba para mirar su parte inferior y verás un número del 0 al 3: ese es el número del anclaje que debes liberar. Una vez liberado, vuelve a mirar la parte inferior para abrir un nuevo anclaje y así hasta que estén todos. Luego tendrás que sacar el núcleo de la bomba girándolo a izquierda o a derecha, escoge izquierda (la opción "left") y desactivarás la bomba.

Tras esto baja en el ascensor y pasa a **Secretary´s Office**, a tu izquierda tienes un **Yellow EX Bottle**. Luego sube las escaleras y entra por la única puerta que hay.

Tras una pequeña charla con los malos de la aventura, te enfrentarás a un nuevo enemigo (página siguiente).

Tras acabar con ella ve a ver la secuencia de la muerte del padre de Rachel, sal de la enfermería llevando contigo la **Roulette Ball** que hallarás en la camilla donde está el profesor.

Dirígete a la **Storage Cupboard B** de la planta 25, al fondo de la habitación hay una caja fuerte. Ábrela y coge la **Disengagement Device 1**, también encontrarás un **First Aid Pill**.

Vuelve a la planta 27 y ve a **Reception Office** en donde podrás conseguir varios items curativos. Eso sí, ten cuidado con los terroristas y no te saldrá rentable el viaje.

## Jefe 2: GASHU

El punto débil de este enemigo es su lentitud a la hora de andar y girarse, por lo que deberías elegir un personaje que se mueva rápido. Nosotros te recomendamos a Michelle. Intenta arrinconarlo al final de la sala, junto a la bomba, de forma que no pueda escapar de ninguna manera con su voltereta. Una vez acorralado no tendrás ningún problema en esquivar sus lentos ataques. Golpea rápido y pronto acabarás con él.






**Para conseguir el Disengagement Device 1 deberás abrir la caja fuerte de la habitación Storage Cupboard B de la planta 25.**






Entra en la **Games Room**, utiliza la **Roulette Ball** en la ruleta y pasa por la puerta que aparecerá ante ti.

Anda por el pasillo deshaciéndote de los terroristas hasta dar con una puerta y una escalera, sube.

Encontrarás varios conductos de aire, en el primero hallarás un **Red EX Bottle**. Deberás avanzar por el último, pero con Rachel, que es el único miembro del equipo que cabe por el conducto. Rachel caerá en **Researcher Lab B**, entra en la jaula y se cerrará la puerta. No te preocupes, mata a los dos terroristas y se abrirá.

Antes de salir pulsa el botón que hay en un panel para que aparezca una escalera en otra zona de la sala. Pulsa el botón que hay cerca para que Burns fabrique una bomba. Baja las escaleras y llegarás a **Control Room** de la planta 26.

Aquí encontrarás tres ranuras en donde tendrás que introducir tres llaves para desconectar la barrera eléctrica de la habitación contigua. También encontrarás un documento y la **Vault Key** en el abrigo de la pared.

Sube por las escaleras, habla con Burns y baja de nuevo para salir de la **Control Room** por la puerta que hay al fondo. Estarás en un pasillo bloqueado por unas cajas que el fortachón de Burns apartará sin problemas.

Vuelve a la planta 27 usando los ascensores. Ve donde encontraste la escalera que te llevó a los conductos de aire y esta vez pasa por la puerta.

Avanza y Alex volará la pared y podrás seguir hasta **Store Room B**. Aquí tendrás que hacerte con un documento, varias medicinas y la **Power Handle**, ahora sal y ve a **Information Office**.

Examina una de las máquinas para ver una demostración del poder destructivo del satélite Garland. Recoge un documento y ve hacia el interruptor de la luz para apagarla con Alex. Uno de los ordenadores se iluminará con una luz roja, actívalo y descubrirás una escalera oculta que desciende hasta una habitación de la planta 26. Baja por ella, mata al terrorista que te espera y coge la segunda **D. Device 2** de una caja fuerte que está a tu derecha. Busca también un documento y sal por la puerta de esa habitación.

Ve a los ascensores para ir a la **Store Room** de la planta 25 donde podrás utilizar la manivela en la portezuela que hay en la pared junto al robot de carga. Cuando la abras recupera la manivela y haz que Rachel entre por el conducto para llegar al incinerador.

## Jefe 3: CHICA DE LAS GARRAS

Una buena elección de personaje sería Rache , ya que es la más rápida. Vencer a este nuevo enemigo no es muy difícil, pero sí bastante tedioso porque no es fácil alcanzarla. Cuando utilice el ataque de los cristales y rayos, intenta parapetarte tras la mesa para que no te alcancen. Debes de tener siempre mucho cuicado con tu nivel de vida y mantenerlo lo más alto posible ya que hay ataques que mermarán enormemente tu barra de energía.







## PLANTA B6, EL INCINERADOR

Aparecerás en una sala grande con una trituradora en el medio y varios ordenadores esparcidos en las esquinas de la sala. Actívalos todos y se abrirá en reja para que puedas recoger la tercera y última **D. Device 3**.

Cruza la puerta que hay en el otro lado y llegarás al **Researcher Lab. C** donde te esperan un robot y varias minas. Sal de esa habitación y estarás en un pasillo con una palanca en la pared: al accionarla moverás parte del pasillo lo que te permitirá llegar a distintas salas. Actívala de forma que puedas llegar a la sala más al norte.

Baja por las largas escaleras y podrás enfrentarte a una extraña versión del profesor Vault (recuadro derecha).

Al morir el profesor, aparecerás en el pasillo, pero no podrás entrar en la habitación donde se encontraba Vault.

Activa la palanca del pasillo móvil y te conducirá a **Experiment Lab**, sala a la que deberás llegar con Alex ya que es el único que puedes ver en la oscuridad con su visor.

Ten cuidado con los ninjas que te atacarán y avanza por la sala hasta el otro extremo. Allí hallarás, además de una **First Aid Pill**, una palanca que hará girar el pasillo móvil hasta la tercera habitación. Ve hasta el pasillo para entrar en **Cell Culture Room**.

Allí te esperan varias minas e items curativos, también hay una puerta que si la abres te llevará hasta un item que te revivirá si mueres.

Vuelve a **Experiment Lab** y cruza por la puerta del fondo de la sala. Pasa por la pasarela que está custodiada por un robot y varias minas.



En esta fase del juego tendrás que cambiar varias veces de personaje para adaptarte a las exigencias de los escenarios.



## Jefe 4: Profesor Vault

te enfrentarás a un versión virtual del profesor en el ciberespacio. Este es uno de los enemigos más fáciles del juego, y si utilizas los golpes más potentes de Rachel para golpearle, con tres o cuatro ataques te bastará.

Sólo tienes que tener cuidado con las oleadas de fuego que lanzará contra ti y con los mordisquitos que pega después de que acabes con sus manos robóticas.









Al llegar al otro extremo de la pasarela hay una puerta y junto a ella un agujero en donde podrás utilizar otra vez la manivela para hacer que la pasarela te lleve hasta una nueva habitación que contiene un **Black EX Bottle**.

Vuelve a la puerta que hay junto al sitio donde has utilizado la manivela. Detrás de esta puerta hay un ascensor que te llevará a la primera planta si escoges la opción de la izquierda.

Ve hacia los ascensores principales y sube hasta la planta 26 para dirigirte a la **Control Room** y utilizar las tres **D. Device Key** para desactivar la valla eléctrica de la habitación de al lado.

Pasa por la puerta que ahora ha quedado accesible y encontrarás un ascensor. Sube una planta y enfréntate a un robot armado hasta los dientes, pero no demasiado peligrosos.

Entra en la **Security Office C**, donde encontrarás una **Red EX Bottle** y después pasa a la **Security Office B**.

Examina la pantalla y verás otra animación. Aparecerá un marcador de tiempo en una de las esquinas de la pantalla: es el tiempo que queda antes de que el satélite destruya el edificio.

Sal por la otra puerta y ve hacia la sala que está más al sur. Allí podrás activar un curioso mecanismo que creará un bonito puente de luz para que llegues a **Tactics Room**. Podrás recoger un **medikit** y un poco más de información. Examina el mapa mundial y verás como Rachel detiene la cuenta atrás.

Vuelve sobre tus pasos por el puente de luz y ve hacia la habitación en donde te enfrentaste a la chica de la garra, la **Executive Room**.

Por el camino encontrarás una puerta cerrada tras la que se haya un panel que debes examinar. También hay una caja fuerte donde podrás utilizar la **Vault Key** para recoger un **Black EX Bottle**.

Ahora baja las escaleras y ve a los ascensores principales de esa planta. Desciende hasta la planta 1, y ve al otro ascensor de esta planta, más al norte, utilizándolo para llegar al nivel B6.

Al salir, camina hasta la puerta abierta y el ordenador para salvar y aprovecha para grabar tu partida porque será la última que tendrás antes de enfrentarte a una serie de durísimos enemigos.

Cruza la puerta y monta en un ascensor que te llevará a la planta B7: aparecerá el primero de los enemigos.









## EL ENFRENTAMIENTO FINAL

### Jefe 5: Ninja

Utiliza un personaje rápido para acabar con él.
Cuando se ponga a correr a tu alrededor ponte en medio de la palataforma para intentar que te golpee lo menos posible. Si eres rápido en tus ataques no tendrás mucho problema para derrotarle.






### Jefe 6: Gashu-robot

Usa a Burns para acabar con este canalla de una vez por todas. Utiliza el golpe más fuerte que tengas para deshacerte de él lo más rápidamente posible.
Es un adversario bastante fácil para ser el penúltimo jefe del juego.








Ahora estás en una sala custodiada por dos robots que no deberían ser problema para ti, pero antes de pasar a la siguiente habitación registra las esquinas y recoge unos necesarios items curativos. Al pasar por la otra puerta te enfrentarás a otro enemigo.

Es importante que sepas que la rapidez con la que acabes con los tres enemigos es la que determinará si verás el final bueno o el malo. Para el bueno date mucha prisa.

Si tras acabar el juego vuelves a jugar te encontrarás con nuevas armas y vestuario.





### Jefe Final: Miguel

Lo peor no es el tamaño de su larga barra de energía, si no lo difícil que es alcanzarle, así que ármate de paciencia.
Su único punto débil es la bola roja que hay en su cola, y ahí es donde deberás golpearle.
Cuando se ponga a girar, corre hasta un hueco que hay en la plaza, justo enfrente de la torre, ya que ahí no te alcanzará con sus garras. Cuando se detenga es el momento que tendrás que aprovechar para golpearlo lo más rápido que puedas.
Ten cuidado con los misiles que te lanzará cuando estés ocupado golpeándolo, pues quitan bastante vida. Repites este método varias veces y todo habrá acabado.







# Darkstalkers 3

## La cara divertida... de la lucha

Si queréis sacarle todo el partido a este soberbio arcade de lucha en 2D no dudéis en echarle un vistazo a esta completa guía. A lo largo de estas páginas vamos a explicamos como realizar todos y cada uno de los sorprendentes golpes especiales de sus hilarantes luchadores, así como a contaros sus muchas peculiaridades. Por supuesto, os descubriremos cómo acceder a los personajes y opciones ocultas del juego. Probad a ejecutar estos golpes: os aseguramos que además de divertiros luchando vais a reiros como locos.

## LEYENDA





En esta guía encontraréis una serie de abreviaturas y símbolos que han sido utilizadas para simplificar la explicación de algunos movimientos.
Para que no haya dudas, aquí podéis encontrar la explicación de esas expresiones:

**P**: Pulsa cualquier puño.
**K**: Pulsa cualquier patada.
**LP**: Pulsa puño débil.
**MP**: Pulsa puño medio.
**HP**: Pulsa puño fuerte.
**LK**: Pulsa patada débil.
**MK**: Pulsa patada media.
**HK**: Pulsa patada fuerte.
**PP**: Pulsa dos puños a la vez.
**KK**: Pulsa dos patadas a la vez.
**PPP**: Pulsa los tres puños al mismo tiempo.
**KKK**: Pulsa las tres patadas al mismo tiempo.
**360**: Cuando encontréis esta cifra tendréis que ejecutar la siguiente secuencia: → ↘ ↓ ↙ ← ↖ ↑ ↗, es decir, tenéis que pulsar por orden (y sin parar) todas las direcciones.
**(2)**: Cuando este número acompañe a un EX significa que la barra de especiales debe estar en el nivel dos.
**(3)**: Cuando este número acompañe a un EX significa que la barra de especiales debe alcanzar el nivel tres.
**(GC)**: Significa que ese movimiento sólo puede ejecutarse como Guard Cancel, es decir, sólo cuando nuestro personaje bloquea un ataque.
**(DFC)**: Significa que ese golpe sólo puede ser utilizado en el modo Dark Force Change.
**(DFP)**: Significa que el golpe sólo puede ser ejecutado en el modo Dark Force Power.
**(salto)**: Cuando aparezca detrás de un movimiento indica que ese golpe también puede ser ejecutado en el aire.
**(EXP)**: Indica que especiales EX pueden ser ampliados en el modo Dark Force Power (DFP). De este modo, si activamos el Dark Force Power y ejecutamos un especial EX al que acompaña la expresión EXP, los efectos serán mayores.
⇦: La flecha hueca indica mantener presionada la dirección que se señala.

## TÉCNICAS BÁSICAS

**DARK FORCE:** Nada más escoger personaje se nos ofrecen una serie de opciones decisivas para el desarrollo de la partida (defensa automática, velocidad...).
Sin embargo, el aspecto más relevante de estas opciones es la de escoger entre dos Dark Forces: Change y Power.
La diferencia entre ambos reside en que el Change otorga una habilidad especial a nuestro luchador durante el tiempo que dura la barra de Dark Force. Estas habilidades pueden ser entre otras, una duplicación del personaje o un mayor poder defensivo.
Por el contrario, con el Dark Force Power conseguiremos ampliar el poder de algunos especiales EX y recuperar algo de energía.





Independientemente del Dark Force que hayamos escogido, para activarlo tendremos que pulsar al mismo tiempo un puño y una patada de la misma fuerza (LP+LK, MP+MK ó HP+HK). Eso sí, para activar el Dark Force Change hay que tener la barra de especiales en el nivel uno, mientras que el DF Power requiere dos niveles de energía.

**LLAVE ESPECIAL:** Todos los luchadores pueden realizar un par de llaves pulsando MP o MK cerca del rival.
Sin embargo, algunos personajes tienen alguna llave adicional que encontraréis en la guía bajo el nombre de llave especial.

**HABILIDAD EN DARK FORCE:** En la inmensa mayoría de los casos, los luchadores pueden acceder a la habilidad que tendrían en el modo Dark Force Change desde el modo Dark Force Power. Para ello es necesario activar el Dark Force Power y a continuación ejecutar el movimiento indicado.

**ATAQUES ES:** Estos ataques no aparecen reflejados a lo largo de la guía, pues en realidad se trata de los golpes especiales ejecutados con dos puños o patadas en vez de uno sólo. Por ejemplo, en el caso de Demitri, si ejecutamos el golpe →, ↓, ↘ + P presionando 2 puños en lugar de uno, los efectos serán mucho más dañinos, aunque consumirá un nivel de la barra de especiales.

**ESPECIALES EX:** Son los golpes más dañinos del juego. En algunos casos requieren varios niveles de la barra de especiales.

**GUARD CANCEL:** Sólo pueden ejecutarse mientras bloqueamos un ataque, de manera que nuestro luchador romperá el golpe del oponente y contraatacará sin compasión. Por regla general, estos movimientos suelen ejecutarse de la siguiente manera: →, ↓, ↘ + P ó K
En algunos casos puede aumentarse el nivel de daños que infligirá el contraataque si ejecutamos el Guard Cancel pulsando dos puños o dos patadas. Es necesario tener un nivel en la barra de especiales.

**ADVANCING GUARD:** Pulsando repetidamente un puño o patada mientras bloqueamos un ataque conseguiremos que el rival retroceda.




**DASH:** Pulsad →, → ó →, ⇨ ó ←, ← o ←, ⇦.
El luchador dará un saltito hacia delante o hacia atrás.

**BLOQUEO:** Pulsando ← o ↙ conseguiremos protegernos de los ataques del oponente.

**BLOQUEO AÉREO:** Pulsando ← durante el salto nos defenderemos de los ataques aéreos del rival.

**RETROCESO SEGURO:** Si un ataque del rival hace caer al suelo a vuestro luchador, pulsad → ó ← + P ó K para que ruede por el suelo y se levante un poco más alejado del oponente.

**CAÍDA DEFENSIVA:** Si vuestro luchador cae presa de una llave del rival, pulsad → ó ← + MK ó HK ó MP ó HP. Reduciréis los daños del ataque. Sabréis que lo habéis hecho bien si aparecen las palabras "Tech. Hit".

**REMATE:** Cuando tumbéis al oponente con un golpe especial, pulsad ↑ + P ó K para golpearle mientras que está tumbado.



Si pulsáis dos patadas (KK) en vez de una, el golpe será mucho más dañino, aunque es necesario disponer de un nivel en la barra de especiales.

**SISTEMA DE COMBOS:** Los Combos son una sucesión de golpes encadenados que aquí siguen este esquema:
Si comienzas con LP puedes conectar con LP, MP y MK
Desde MK, puedes conectar con HP y HK.
Desde MP puedes conectar con MK, HK y HP.
Desde HP puedes conectar con HK.
Desde HK no es posible combinar con ningún otro golpe (es un final de Combo).

**PROVOCACIÓN:** Pulsa Select para que tu luchador realice una serie de gestos para provocar al oponente.

**NOTA:** Todos estos movimientos y los que encontrarás a continuación toman como punto de referencia al luchador situado en la parte izquierda, es decir, mirando hacia la derecha).

## ANAKARIS

**GOLPES ESPECIALES**

**Coffin Fall:**
↓, ↓ + P ó K (salto)

**Royal Curse:**
en salto, ↓, ↘, → + P

**Inhale:**
↓, ↙, ← + K (salto)

**Disgorge:**
↓, ↘, → + K (salto)

**Cobra Blow:**
←, → + P

**Mummy Drop:**
↓, ↘, → + P

**Pyramidal Paradise:**
en salto, ↓ ó ↘ + K

**Pharaoh Warp:**
←, ← ó ←, ⇦

**HABILIDAD EN DARK FORCE**

**Pharaoh Split (DFP):**
LP, LP, ↓, MK, HK

**ESPECIALES EX**

**Gate of Hell (EXP):**
←, ↙, ↓, ↘, → + KK

**Pharaoh Magic:**
MK, LP, ↓, LK, MP

**Pharaoh Salvation:**
HK, MP, ↓, MK, HP (2)

**Pharaoh Decoration:**
HK, MP, LK, ↓, LP, MK, HP (3)

**NOTAS:**
Si quieres desencajarte la mandíbula, prueba a pulsar Select mientras presionas los 3 puños.

Pulsa Select durante el especial **Pharaoh Magic** para cambiar su final.

Con el golpe **Ihale** se puede absorber los ataques especiales del rival, incluso algunos especiales EX. Los ataques "absorbidos" se devuelven ejecutando el golpe **Disgorge**.

## DONOVAN

**GOLPES ESPECIALES**

**Release Sword:**
↓, ↙, ← + K

**Call Sword:**
↓, ↙, ← + K

**Thunder:** ↓, ↙, ← + P

**Blizzard Sword:**
←, ↙, ↓, ↘, → + P

**Flame Sword:**
→, ↓, ↘ + P

**Lighting:**
←, ↓, ↙ + P, P, P...

**Shred Dive:**
en salto, ↓ + K

**HABILIDAD EN DARK FORCE**

**Slay Shred (DFP):**
←, ↓, ↙ + KK

**LLAVE ESPECIAL**

**Swinging Sword:**
→, ↘, ↓, ↙, ← + MP ó HP

**Especiales EX**

**Spirit Crusher (EXP):**
←, ↙, ↓, ↘, → + K

**Change Immortal:**
MP, LP, ←, LK, MK

**NOTAS:**
Donovan puede utilizar los golpes especiales **Call Sword** o **Thunder** después de haber ejecutado el ataque **Release Sword**.

Durante el especial **Change Immortal**, Donovan puede desplazarse arriba o abajo de la pantalla.

## DEMITRI

**GOLPES ESPECIALES**

**Chaos Flare:**
↓, ↘, → + P (salto)

**Demon Cradle:**
→, ↓, ↘ + P

**Bat Spin:**
↓, ↙, ← + K (salto)

**Forward Cradle:**
→, →, →, ↓, ↘ + P

**LLAVE ESPECIAL**

**Negative Stolen:**
360 + MP ó HP

**HABILIDAD EN DARK FORCE**

**Dark Side Master (DFP):**
←, ↓, ↙ + KK

**ESPECIALES EX**

**Demon Horde (EXP):**
↓, →, ↘ + KK

**Midnight Bliss:**
↓, →, ↘ + PP

**Midnight Pleasure:**
LP, MP, →, MK, MK

**NOTA:**
si pulsas dos veces adelante Demitri se "teleportará", pudiendo evitar algunos ataques del oponente.

## B.B. HOOD

**GOLPES ESPECIALES**

**Smiling Missile:**
⇦, → + P ó K

**Happy Missile:**
⇩, ↑ + P

**Cheer of Fire:**
→, ↓, ↘ + P

**Shy Strike:**
↓, ↙, ← + P

**Tell me Why:**
↓ + KKK

**Jealousy Fake:**
→, ↓, ↘ + K (GC)

**HABILIDAD EN DARK FORCE**

**(DFP) Nice Doll:**
←, ↓, ↙ + KK

**LLAVE ESPECIAL**

**Sentimental Typhoon:**
→, ↘, ↓, ↙, ← + MP or HP

**ESPECIALES EX**

**Apple for You (EXP):**
→, ↘, ↓, ↙, ← + KK

**Cool Hunting:**
←, ↙, ↓, ↘, → + PP

**Beautiful Memory:**
←, ↙, ↓, ↘, → + KK

**Nota:**
B.B. Hood tiene un doble salto que se ejecuta al pulsar ↑ dos veces.



## HSIEN KO

**GOLPES ESPECIALES**

**Weapon Throw:**
↓, ↘, → + P

**Reflect Gong:**
↓, ↙, ← + P (salto)

**Guillotine Swing:**
→, ↓, ↘ + P (salto)

**LLAVE ESPECIAL**

**Spectral Slicer:**
→, ↘, ↓, ↙, ← + MP ó HP

**ESPECIALES EX**

**Rising Soul Blade:**
←, ↙, ↓, ↘, → + KK

**Spikes From Heaven:**
LK, HK, MP, MP, ↑

**Chinese Bomb (EXP):**
←, ↙, ↓, ↘, → + PP

**NOTA:**
El golpe **Reflect Gong** es muy útil para devolver los proyectiles mágicos del rival.

## FELICIA

**GOLPES ESPECIALES**

**Rolling Buckler:**
↓, ↘, → + P, P

**Cat Spike:**
→, ↓, ↘ + P

**Delta Kick:**
→, ↓, ↘ + K

**EX Charge:**
↓, ↓ + presionar KK

**Pursuing Cat:**
↓, ↓ + P

**Wall Clutch:**
en salto, ⇦ ó ⇨

**Head Sit:**
en salto, ⇩ ó ↓

**HABILIDAD EN DARK FORCE**

**Kitty the Helper:**
←, ↓, ↙ + KK

**LLAVE ESPECIAL**

**Scratching Cat:**
→, ↘, ↓, ↙, ← + MK ó HK

**ESPECIALES EX**

**Dancing Flash (EXP):**
←, ↙, ↓, ↘, → + PP

**Please Help Me:**
←, ↙, ↓, ↘, → + KK

**NOTA:**
El golpe **Pursuing Cat** debe ser ejecutado con el oponente tumbado.

Para ejecutar correctamente el movimiento **Wall Clutch**, Felicia debe estar muy cerca de uno de los extremos de la pantalla. De esta forma, quedará sujeta a la pared.

## BISHAMON

**GOLPES ESPECIALES**

**Soul Stun:**
←, ↙, ↓, ↘, → + P (salto)

**Soul Summon:**
← + P

**Upper Slash:**
→, ↓, ↘ + P (GC)

**Storm Slash:**
↓, ↘, → + P

**Quick Slash (alto):**
⇦, → + P

**Quick Slash (bajo):**
⇦, → + K

**LLAVE ESPECIAL**

**Torture Slash:**
360 + MP ó HP

**ESPECIALES EX**

**Soul Torment (EXP):**
cuando el oponente esté tumbado, ↓, ↓ + PP

**Soul Choke:**
→, ↘, ↓, ↙, ← + PP

**Stone Sentence:**
←, ↙, ↓, ↘, → + KK

**NOTAS:**
Sólo se pueden utilizar los golpes **Soul Summon** y **Storm Slash** después de ejecutar **Soul Stun**.

El golpe **Upper Slash** puede ser utilizado después de **Soul Summon**, nada más caer al suelo después de un salto, como un Guard Cancel o mientras te levantas.

## OBORO BISHAMON

**GOLPES ESPECIALES**

**Upper Slash:**
→, ↓, ↘ + P

**Crossed Upper Slash:**
←, ↙, ↓, ↘, → + P

**Demon Fingers:**
→, ↓, ↘ + K

**Heaven to Hell Slash:**
↓, ↘, →, ↗ + P

**Quick Slash (alto):**
⇦, → + P

**Quick Slash (bajo):**
⇦, → + K

**LLAVE ESPECIAL**

**Hell to Heaven Throw:**
360 + MP ó HP

**ESPECIALES EX**

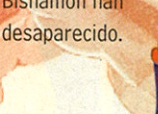
**Soul Choke:**
→, ↘, ↓, ↙, ← + PP

**Stone Sentence:**
←, ↙, ↓, ↘, → + KK

**Soul Torment (EXP):**
cuando el oponente esté tumbado, ↓, ↓ + PP

**Soul Fist (DFP):**
←, ↓, ↙ + PP

**NOTA:**
Oboro Bishamon es un personaje oculto. Para descubrirlo tenéis que acceder a la pantalla de selección de personaje, situar el puntero sobre Bishamon y presionar Select antes de escogerlo. Comprobaréis que el truco ha funcionado si el personaje cambia de color y los dos espíritus que acompañan a la versión normal de Bishamon han desaparecido.



## SASQUATCH

**Golpes especiales**

**Big Breath:**
↓, ↘, → + P

**Big Blow:**
→, ↓, ↘ + P

**Typhoon Kick:**
→, ↓, ↘ + K

**Ice Towers:**
↓, ↓ + P

**Big Swing:**
360 + K

**Big Brunch:**
→, ↘, ↓, ↙, ← + P

**Banana Trap:**
←, ↙, ↓, ↘, → + Select

**Habilidad en Dark Force**

**Super Armor:**
←, ↓, ↙ + KK

**Especiales EX**

**Big Ice Burn (EXP):**
←, ↙, ↓, ↘, → + KK

**Big Freezer:**
←, ↙, ↓, ↘, → + PP

**Big Sledge:**
360, 360 + KK

**Nota:**
**Super Armor** (el golpe en Dark Force) varía dependiendo de los botones que pulsemos para activar el Dark Force.
Si utilizamos **HK+HP, Sasquatch** podrá lanzar unos pingüinos explosivos, mientras que si pulsamos **MP+MK** ó **LP+LK** activaremos una armadura especial.

## VICTOR

**Golpes especiales**

**Mega Forehead:**
⇦ , → + P

**Mega Fist:**
⇩ , ↑ + P

**Giga Knee:**
→, ↓, ↘ + K

**Gyro Crush:**
↓, ↙, ← + P

**Minimum Hop:**
↓ + KKK

**Elektro Victor:**
Presiona cualquier puño o patada

**Habilidad en Dark Force**

**Great Gerdenheim (DFP):**
←, ↙, ↓, ↘, → + KK, P
Dependiendo de qué botones hayas utilizado para activar la habilidad Dark Force (LP+LK, MP+LK ó HP+HK), Victor dispondrá de ataques electrificados o de una llave especial con los botones de puño.

**Llaves especiales**

**Mega Shock:**
↓, ↘, → + K

**Mega Spike:**
360 + P

**Body Break:**
ejecuta cualquier llave, y pulsa ↓ , ↑ + P antes de que la realice.

**Especiales EX**

**Giga Brute (EXP):**
→, ↓, ↘ + PP en DFP

**Thunder Break:**
⇩ , ↑ + KK

**Gerdenheim 3:**
360 , 360 + kk

**Notas:**
Si ejecutas **Electro Victor**, los golpes básicos de este personaje estarán cargados de electricidad, por lo que infligirán más daño durante el desarrollo del combate.

## LILITH

**Golpes especiales**

**Soul Flash:**
↓, ↘, → + P (salto)

**Shining Blade:**
→, ↓, ↘ + P

**Soul Spin:**
↓, ↙, ← + K
(salto) (DFP)

**Mystic Arrow:**
→, ↘, ↓, ↙, ← + P

**High Jump:** ↓, ↑ ó ↖ ó ↗

**Habilidad en Dark Force**

**Mindless Doll (DFP):**
LP, LP, →, MP, HP

**Especiales EX**

**Splendor Love (EXP):**
→, ↓, ↘ + KK

**Luminous Illusion:**
LP, LP, →, LK,HP

**Gloomy Puppet Show:**
←, ↙, ↓, ↘, → + KK (2)

**Nota:**
El especial **Gloomy Puppet Show** consiste en crear secuencias distintas a partir de la combinación de botones. Con más de 30 puntos infligiréis más daño.

## RIKUO

**Golpes especiales**

**Sonic Wave:** ⇦ , → + P

**Poison Breath:** ⇦ , → + K

**Tricky Fish:**
←, ← + K

**Tricky Fish (DFC):**
→, ↓, ↘ + K (GC)

**Sea Emperor Dive:**
en salto, ↓ + HK

**Llaves especiales**

**Crystal Lancer:**
→, ↘, ↓, ↙, ← + MP ó HP

**Gem's Anger:**
→, ↘, ↓, ↙, ← + MK ó HK

**Especiales EX**

**Aqua Spread 1 (EXP):**
→, ↘, ↓ + PP

**Aqua Spread 2 (EXP):**
→, ↘, ↓ + KK

**Water Jail:**
→, ↓, ↘ + PP

**Sea Rage:**
←, ↙, ↓, ↘, → + PP

**Direct Scissors (DFC):**
↓, ↓ + PP

**Notas:**
Los ataques **Sonic Wave** y **Poison Breath** dejarán al enemigo indefenso durante un corto período de tiempo.

## PYRON

**GOLPES ESPECIALES**

**Soul Smasher:**
↓, ↘, → + P (salto)

**Zodiac Attack:**
→, ↓, ↘ + P

**Orbiter Blaze:**
en salto, ↓, ↙, → + K

**Galaxy Trip:**
←, ↓, ↙ + P o K (salto)

**Rushing Burn:**
→ + P

**Cosmo Dive:**
en salto, ↓ + P

**HABILIDAD EN DARK FORCE**

**Shining Gemini (DFP):**
↓, →, ↘ + PP

**LLAVE ESPECIAL**

**Planet Burning:**
→, ↘, ↓, ↙, ← + MP ó HP

**ESPECIALES EX**

**Cosmo Distruption (EXP):**
←, ↙, ↓, ↘, → + PP o KK

**Piled Hell (DFP):**
→, ↓, ↘ + KK (salto)

## Q-BEE

**GOLPES ESPECIALES**

**Crane R:**
←, ↙, ↓, ↘, → + P (salto)

**Delta A:**
↓, ↙, ← + K (salto)

**Rapid Sting (DFP):**
pulsa K rápidamente (salto)

**Rib Bone :**
→, ↓, ↘ + K (GC)

**Homing Dash:**
en salto, →, → o →, ⇨

**LLAVE ESPECIAL**

**Omni Mishigan:**
→, ↘, ↓, ↙, ← + MP o HP

**ESPECIALES EX**

**Q-Bee Slash (EXP):**
→, ↓, ↘ + PP (salto)

**Plus B:**
←, ↙, ↓, ↘, → + KK (salto)

**NOTA:**
Si presionas arriba (⇧), Q-Bee se mantendrá en el aire durante un corto período de tiempo.

## JEDAH

**GOLPES ESPECIALES**

**Saw Blade:**
↓, ↘, → + P (salto)

**Imprisoner Claw:**
↓, ↙, ← + P

**Falling Impaler:**
En salto, →, ↘, ↓, ↙, ← + P

**Falling Saw Spin:**
En salto, →, ↘, ↓, ↙, ← + K, P

**Pain:**
En salto, →, → o →, ⇨

**HABILIDAD EN DARK FORCE**

**(DFC) Spregio:**
→, ↓, ↘ + P (GC)

**(DFP) Stregio:**
→, ↓, ↘ + P

**LLAVE ESPECIAL**

**Sangue:**
→, ↘, ↓, ↙, ← + MK ó HK

**ESPECIALES EX**

**The contract (EXP):**
←, ↙, ↓, ↘, → + KK, K

**Underground:**
↓, ↓ + PP

**NOTA:**
Si pulsas Select + MK nada más finalizar un combate, Jedah ejecutará un "fatality" a su oponente.

## LORD RAPTER

**GOLPES ESPECIALES**

**Death Hurricane:**
↓, ↙, ← + K (salto)

**Skull Blade:**
↓, ↑ + K (salto)

**Hell's Gate:**
←, ↙, ↓, ↘, → + K

**Diving Stinger:**
En salto, ↓ + K

**Extended Attack:**
→ + P ó K

**Death Phrase:**
→, ↓, ↘ + K (GC)

También puede ser ejecutado como un especial EX pulsando dos patadas, siempre y cuando sea realizado como un Guard Cancel.

**LLAVE ESPECIAL**

**Zombie Punishment:**
→, ↘, ↓, ↙, ← + MP o HP

**HABILIDAD EN DRAK FORCE**

Ultimate Undead (DFP):
←, ↓, ↙ + KK

**ESPECIALES EX**

**Evil Scream (EXP):**
→, ← + PP

**Death Voltage:**
→, ↘, ↓, ↙, ← + KK (salto)

**Hell Dunk:**
→, ↓, ↘ + PP

**NOTA:**
Lord Raptor puede andar mientras que está agachado.



## MORRIGAN



**GOLPES ESPECIALES**

**Soul Fist:**
↓, ↘, → + P (salto)

**Shadow Blade:**
→, ↓, ↘ + P

**Vertical Dash:**
↓, ↖ ó ↑ ó ↗

**Flight Dash:** →, → ó →, ⇨

**LLAVE ESPECIAL**

**Vector Drain:**
→, ↘, ↓, ↙, ← + MP ó HP

**HABILIDAD EN DARK FORCE**

**Astral Vision (DFP):**
LP, LP, →, MP, HP

**ESPECIALES EX**

**Valkyrie Turn (EXP):**
→, ↘, ↓, ↙, ← + K, K ó P (salto)

**Darkness Illusion:**
LP, LP, →, LK, HP (salto)

**Finishing Shower:**
MP, LP, ←, LK, MK

**Cryptic Needle:**
→, HP, MP, LP, →

## J. TALBAIN



**GOLPES ESPECIALES**

**Beast Cannon:**
↓, ↘, → + P (salto)

**Upper Beast Cannon:**
→, ↓, ↘ + P

**Second Cannon:**
Después de **Upper/Beast Cannon**, pulsa cualquier dirección + p (salto)

**Climb Razor:** ↓, ↑ + K

**Million Flicker:**
↓, ↙, ← + P, P, P...

**Quick Hop:** ↓ + KKK

**LLAVE ESPECIAL**

**Wild Circular:**
→, ↘, ↓, ↙, ← + MK ó HK

**HABILIDAD EN DARK FORCE**

**Mirage Body (DFP):**
←, ↙, ↓, ↘, → + KK

**ESPECIALES EX**

**Dragon Cannon (DFC):**
←, ↙, ↓, ↘, → + KK

**Dragon Cannon (DFP):**
←, ↙, ↓, ↘, → + PP

**Razor Slice (EXP):**
LP, MP, →, LK, MK

## HUITZIL

**GOLPES ESPECIALES**

**Plasma Beam (alto):**
↓, ↘, → + P

**Plasma Beam (bajo):**
↓, ↘, → + K

**Missile Launcher:**
↓, ↙, ← + P (salto)

**Genocide Launcher:**
←, ↓, ↙ + P

**Plasma Trip: en salto,**
↓, ↙, ← + K

**Reflect Wall:**
→, ↓, ↘ + P (GC)

**HABILIDAD EN DARK FORCE**

**Ray of Doom (DFP):**
↓, →, ↘ + PP

**LLAVE ESPECIAL**

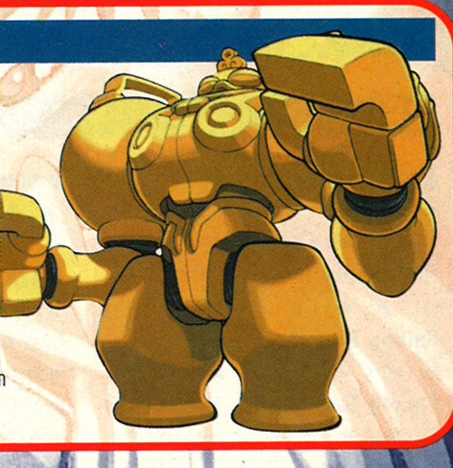
**Circuit Breaker:**
→, ↘, ↓, ↙, ← + MP ó HP

**ESPECIALES EX**

**Final Guardian B (EXP):**
→, ↓, ↘ + KK

**Energy Sphere:**
←, ↓, ↙ + KK

**NOTA:**
Si pulsas ↑ ó →, → durante un salto, Huitzil se mantendrá en el aire durante un corto período de tiempo.



# SECRETOS Y COSAS OCULTAS

Descubre todos los "terroríficos" secretos de *Darkstalkers 3.*

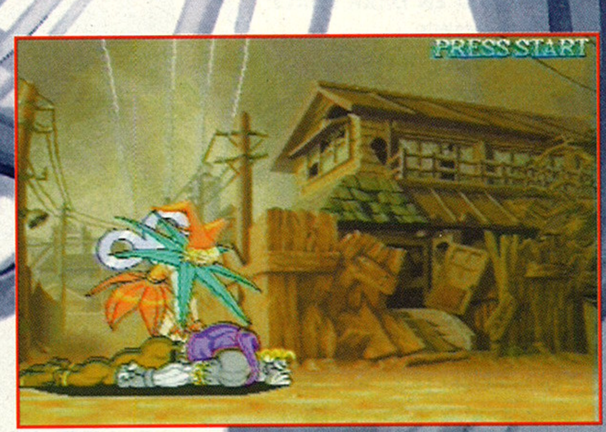
### CÓMO ACCEDER A TODAS LAS IMÁGENES DE LA GALERÍA DE ILUSTRACIONES:

Tan "solo" tenéis que completar el modo Original Character con un personaje. Por si no lo sabéis, el último nivel de este modo de juego se alcanza cuando no aparezca el número de puntos de experiencia que se requiere para acceder al siguiente nivel, es decir, cuando a las tres categorías (Power, Energy y S.S: Gauge) no presenten un número, sino un espacio en blanco que indica que nuestro personaje ya no puede progresar más.
Una vez hayas completado este modo, puedes acceder a todas y cada una de las imágenes que aparecen en Collection, aunque también se pueden ver en un PC o un MAC sin necesidad de completar ningún modo de juego.

### CÓMO ACCEDER A LOS MENÚS SECRETOS:

Debéis [illegible]ar en el menú de opciones y pulsar R1 para acceder al menú Ex Option




...ionette poseerá el cuerpo de un personaje, que será ...osotros. eso sí, nuestro rival será exactamente el ... que se repetirá según vayamos pasando combates.










Mode y L1 para acceder al menú Dx Option Mode.
El primero, Ex Option Mode, aparecerá cuando nuestro personaje alcance un nivel seleccionado por la consola aleatoriamente, mientras que el segundo, Dx Option Mode, estará disponible cuando alcancemo... último nivel en las tres c... de nuestro personaj...
A su vez, las ... de la galería irán apareciendo paulatinamente cada vez que aumentan los niveles de nuestro personaje.

## CÓMO ENFRENTARSE A OBORO BISHAMON:

Oboro Bishamon es en realidad el último enemigo del modo Arcade. Para enfrentarse a él es imprescindible ganar todos los asaltos (es ... perder ni un sólo Round ... ningún Continue y ... menos dos comb... especial EX con ... cada personaje.
Este es el list... EX que cada p... utilizar para acceder a Oboro Bishamon:

Jedah: The Contract
B.B. Hood: Beautiful Memory
Q-Bee: Plus B
Lilith: Gloomy Puppet Show
Demitri: Midnight Pleasure
Morrigan: Darkness Illusion
Anakaris: Pharaoh Magic
Victor: Gerdenheim 3
Lord Raptor: Hell Dunk
Hsien-Ko: Chinese Bomb
...: ... Slice
...: Pleas...
Rikuo: Aqua Spread
Sasquatch: Big ...
Bishamon: Soul Torment
Donovan: Change Immortal
Pyron: Pile Hell
Huitzil: Final Guardian B
Oboro: Soul Torment

## CÓMO JUGAR CON OBORO BISHAMON:

En la pantalla de selección de personaje, presiona Select sobre Bishamon y escógelo con cualquier botón. ... el ... personaje s... el ... u co... ...ientos ca...

## CÓMO JUGAR CON SHADOW:

Para escoger a este monstruo ... debes situar el puntero sobre la ? que aparece en la pantalla de selección de personaje. A continuación pulsa cinco veces Sele... manteniendo presion... botón la quinta vez q... pulses. Ahora sólo tie... cualquier botón para escoger aleatoriamente un personaje, consiguiendo así q... Shadow.
La gracia de Shadow consiste en que al finalizar un combate abandonará el cuerpo del personaje que controlamos para apoderarse del cuerpo del personaje derrotado, al que pasamos a controlar en el siguiente combate.

## CÓMO JUGAR CON MARIONETTE:

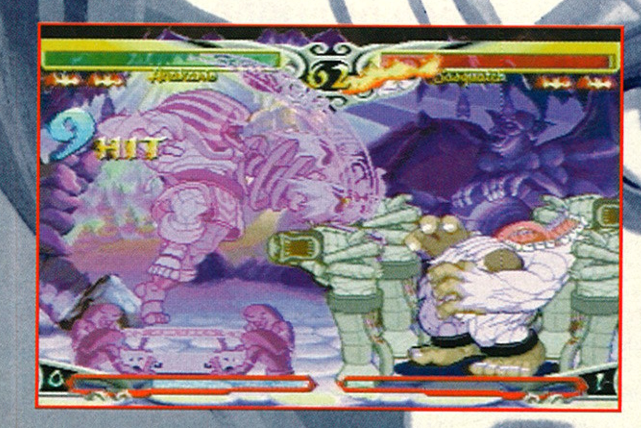
Repite los pasos que has seguido para descubrir a Shadow, con la única diferencia de que esta vez debes pulsar siete veces el botón Select (manteniendo presionado el botón ... séptima vez).
Este personaje imitará en todos los combates los movimientos del personaje al que nos enfrentar...

## CÓMO VER EL FINAL DE ANITA:

Para ver este final debes derrotar a Oboro Bishamon con cualquier person...

## CÓMO CAMBIAR LA POSE DE VICTORIA AL FINAL DE UN COMBATE:

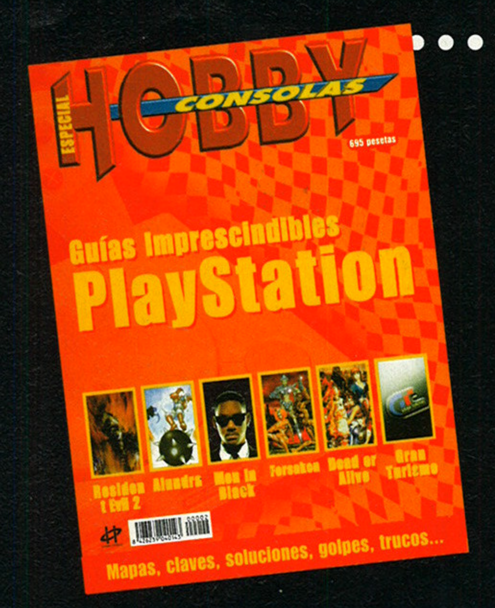
Nada más derrotar a un oponente pulsa el botón Select más un botón. De este modo podréis ver las distintas posturas que adopta el luchador al terminar un combate.








# Las Guías Totales para tus videojuegos favoritos reunidas en dos revistas.




**695 Ptas. — Nº 2**

**RESIDENT EVIL 2**
Guía completa de 45 páginas con TODOS los mapas y TODAS las claves para escapar de los zombies

**GRAN TURISMO**
20 páginas con TODOS los circuitos y con los mejores trucos para vencer en las carreras

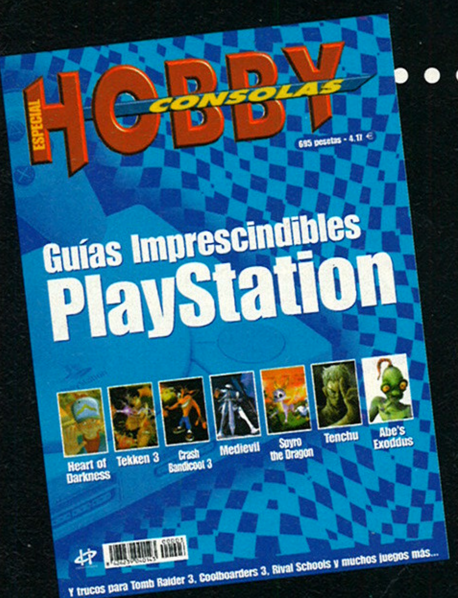
**FORSAKEN**
Te contamos en 31 páginas TODO lo que hay que hacer para llegar hasta el final de este apasionante "shoot´em up"

**MEN IN BLACK**
8 páginas con la solución a TODOS sus complicados enigmas

**ALUNDRA**
Descubre en 28 páginas TODOS los pasos que tienes que seguir para resolver este genial Juego de Rol

**DEAD OR ALIVE**
TODOS los golpes especiales de TODOS los luchadores, reunidos en 7 intensas páginas

**La Guía Imprescindible nº 3 ya está a la venta en tu quiosco**




**695 Ptas. — Nº 3**

**TEKKEN 3**
Guía completa de 39 páginascon TODOS los luchadores y TODOS los golpes.

**HEART OF DARKNESS**
17 páginas con TODOS los circuitos y con los mejores trucos para vencer en TODAS las carreras.

**MEDIEVIL**
Te contamos en 12 páginas TODO lo que hay que hacer para llegar hasta el final de este apasionante "shoot´em up".

**CRASH BANDICOOT 3**
8 páginas con la solución a TODOS sus complicados enigmas.

**TENCHU**
Descubre en 16 páginas TODOS los pasos que tienes que seguir para resolver esta genial aventura.

**MEDIEVIL**
TODOS los golpes especiales de TODOS los luchadores, reunidos en 7 intensas páginas.

**SPYRO THE DRAGON**
Descubre en 43 páginas TODOS los pasos que tienes que seguir para resolver esta genial aventura.

## ¡Completa tu colección!
(Agotada la Guía número 1)

Haz tu pedido por correo enviándonos el cupón de la derecha, o llámanos de 9h. a 14,30h. o de 16h. a 18,30h. a los teléfonos 91 654 84 19 ó 91 654 72 18. Si te es más cómodo también puedes enviar tu cupón de pedido por fax al número 91 654 58 72.

ES UNA PUBLICACIÓN DE




## CUPÓN DE PEDIDO

☐ Sí, deseo recibir en mi domicilio la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 2)
☐ Sí, deseo recibir en mi domicilio la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 3)
Al precio de 695 PTA cada una (sin gastos de envío)

Nombre ..................... Apellidos ..........................................
Calle ..........................................................................
Localidad ................................................. Provincia .............
Edad ......... C. Postal ......... Teléfono .......................................

FORMAS DE PAGO
☐ Giro Postal a nombre de Hobby Press, S. A. nº ...................
Apdo. Correos 226. 28100 Alcobendas. Madrid.
☐ Contra Reembolso (sólo para España)
☐ Tarjeta de crédito: ☐ VISA ☐ Master Card ☐ American Express
Núm. ____ ____ ____ ____ Caduca __ /__

Fecha y Firma

# SPAWN THE ETERNAL

## Le sobra carisma, le falta jugabilidad

Compañía: **Sony** Precio: **6.990 ptas** Idioma: **Castellano**

Periféricos:




**Valoración** Gráficos: B Diversión: R Calidad/precio: M

**Cuando se intentan mezclar dos géneros tan diferentes como la aventura y la lucha suele ocurrir que ninguno de los dos acabe cuajando. Justo lo que ha ocurrido con este *Spawn*.**

La idea del juego es que, encarnando al famoso héroe del cómic, recorramos amplísimos escenarios tridimensionales ambientados en distintas épocas históricas. Podemos movernos con absoluta libertad e incluso podremos deshacernos de la mayoría de los elementos de los escenarios (cajas, bancos, máquinas de bebidas...). Hemos de abrir caminos activando interruptores, abriendo puertas, en fin, casi como un *Tomb Raider*.

Sin embargo, cuando nos tropecemos con algún enemigo la perspectiva cambiará y la pantalla nos mostrará la típica vista de los arcades de lucha y nuestro héroe podrá desarrollar los movimientos habituales de estos juegos. El problema es que el control deja bastante que desear y, aunque en los momentos aventureros podemos movernos con relativa soltura, en las fases de lucha el tema se hace desesperante, tanto por la lentitud de Spawn como por la complejidad de los controles.

Pese a sus defectos, la faceta aventurera nos puede llegar atrapar a poco que le demos un voto de confianza, sin embargo, acaba cansando fracasar en combates a priori sencillos simplemente por que no es fácil conseguir que el personaje haga justo lo que queremos. Ni si quiera la posibilidad de salvar en cualquier momento es suficiente para paliar sus deficiencias.

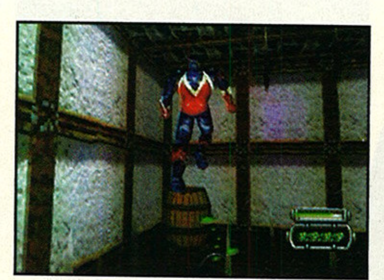
Cualquier *Tomb Raider* (aunque carezca del componente beat'em up) es mucho más interesante y jugable.

En los combates el juego pasa a una perspectiva frontal típica de los arcades de lucha.



Podremos movernos con absoluta libertad por los amplios escenarios tridimensionales.



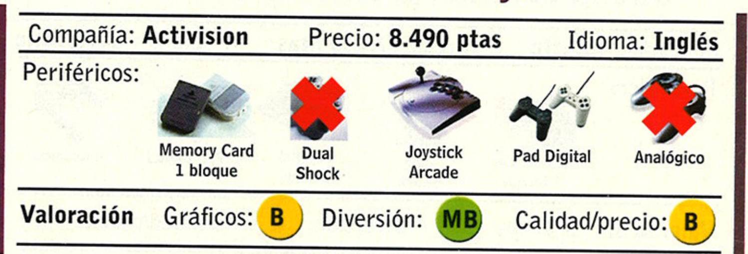


# TENCHU

## Simulador de ninja

Compañía: **Activision** Precio: **8.490 ptas** Idioma: **Inglés**

Periféricos:




**Valoración** Gráficos: B Diversión: MB Calidad/precio: B

**A *Tenchu* hay que reconocerle el mérito de ser la primera aventura -incluso antes que *Metal Gear*-, que hizo primar el sigilo sobre la acción y en darle más importancia a ocultarse bien que a ser rápido acabando con los enemigos.**

El juego busca colocarnos en la piel de uno de los dos ninjas protagonistas con la obligación de cumplir una serie de misiones, que suelen ser, a grandes rasgos, acabar con el malo de turno. Por medio habremos de movernos sobre amplios escenarios 3D intentando no ser descubiertos por los guardias, trepando por los tejados y trazando la ruta más corta y segura hasta la guarida de nuestro rival. Y es que los enfrentamientos directos con varios enemigos, no suelen ser demasiado recomendables.

Este atractivo planteamiento, que puede llegar a hacerse absorbente como pocos, no está sin embargo acompañado por un buen apartado técnico. El juego es en general demasiado oscuro y no muestra unos escenarios sólidos ni brillantes. Es cierto que la ambientación está bien conseguida (la música brilla con luz propia), pero el aspecto gráfico en general resta atractivos a un juego que por lo demás resulta muy divertido.

No está de más avisar de que la salsa de tomate asoma por todas partes y rematar a un enemigo de un certero tajo en el cuello está a la orden del día. Obviamente, no es un juego que podamos recomendar para los más jóvenes, pero sin duda sabrá divertir a los que busquen algo diferente. Eso sí, después (mucho después) de haber saboreado *Metal Gear*.

Atacar a los enemigos por la espalda es la mejor solución cuando no podemos esquivarlos.







## THE FIFTH ELEMENT

### Buena calidad, problemas de control




Las diferencias entre los dos protagonistas añaden alicientes a la aventura.

**Entre el arcade, las plataformas y la aventura, *The Fifth Element* es un juego con muchos parecidos con *Tomb Raider*, pero que también ofrece su nota distintiva gracias al aprovechamiento del impresionante aspecto futurista extraído de la de película.**

Para jugar tendremos opción de elegir entre dos personajes bien diferentes entre sí. Leelo, la joven del espacio, tiene predilección por la lucha a brazo limpio, prefiere las fases de plataformas y es mucho más dinámica que Korben Dallas, el taxista convertido en mercenario que prefiere dejar que hablen sus armas antes de enfrascarse en el cuerpo a cuerpo.

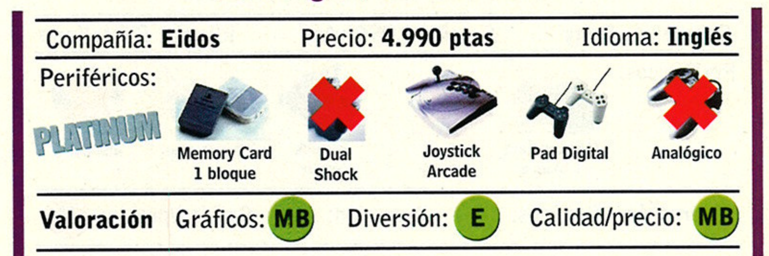
En ocasiones podremos elegir el personaje con el que queremos jugar, pero en algunos niveles nos obligarán a manejar a uno de ellos en concreto. Sus diferentes habilidades hacen que casi juguemos a dos juegos distintos, pero pese a que mezcla géneros (con bastante acierto, todo hay que decirlo) al final es como *Tomb Raider*: activar interruptores, coger ítems, acabar con enemigos, avanzar sobre escenarios 3D...

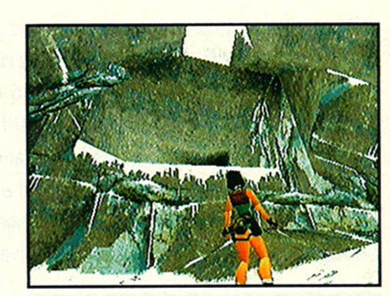
Este atractivo planteamiento (donde destaca además la banda sonora) se ve oscurecido por detalles que, desgraciadamente, afectan a la jugabilidad. Las cámaras pueden volvernos locos al tener la mala costumbre de situarse en el peor ángulo, la animación de los personajes resulta poco fluida y un tanto robótica y, sobre todo, el control se ha dificultado lo indecible gracias a la necesidad de apretar botones opuesto para realizar una acción más o menos sencilla.

Todo es cuestión de acostumbrarse, pero lo cierto es que no nos permiten disfrutar a tope de un juego que, por lo demás, sería una buena adquisición. Sobre todo si buscáis juegos tan largos como difíciles.

## TOMB RAIDER

### El origen de un mito



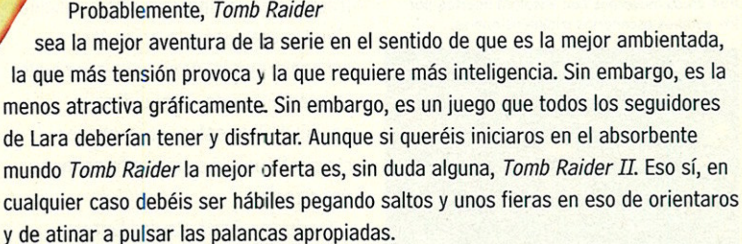


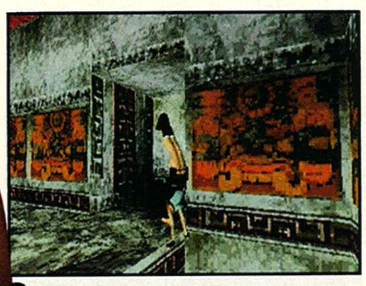


**Con este juego, Eidos catapultó a PlayStation al inexplorado mundo de las 3D ofreciendo por primera vez una aventura donde el héroe (heroína en este caso) podía desenvolverse con angustiosa libertad por amplios mapeados.** Y decimos angustiosa, porque empezar a jugar y darse cuenta de que nuestro ágil personaje puede intentar avanzar por casi cualquier lugar del escenario es algo que, por aquel entonces, dejaba desconcertado.

La inteligente y medida mezcla de plataformas, acción, tensión y aventura consiguieron que millones de usuarios en todo el mundo se volcaran con *Tomb Raider* y elevaran a su protagonista, Lara Croft a la categoría de estrella. Las sucesivas versiones del juego no han servido más que para mejorar técnicamente los impresionantes entornos gráficos y aportar pequeños detalles (cambios de vestuarios, armas, vehículos) a una idea realmente absorbente.

Probablemente, *Tomb Raider* sea la mejor aventura de la serie en el sentido de que es la mejor ambientada, la que más tensión provoca y la que requiere más inteligencia. Sin embargo, es la menos atractiva gráficamente. Sin embargo, es un juego que todos los seguidores de Lara deberían tener y disfrutar. Aunque si queréis iniciaros en el absorbente mundo *Tomb Raider* la mejor oferta es, sin duda alguna, *Tomb Raider II*. Eso sí, en cualquier caso debéis ser hábiles pegando saltos y unos fieras en eso de orientaros y de atinar a pulsar las palancas apropiadas.





La animación de Lara es uno de los aspectos más sobresalientes del juego.

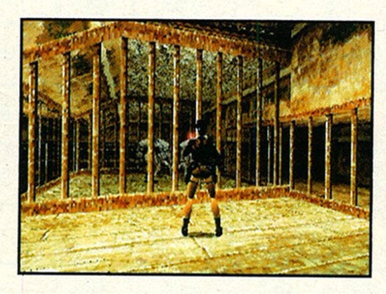


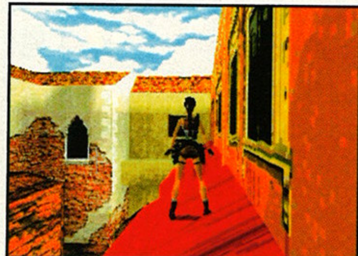
Aunque nos veremos las caras con muchos enemigos, no es el *TR* con más acción de la saga.

# TOMB RAIDER II

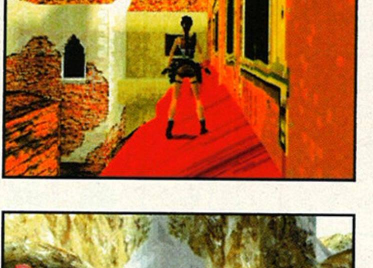
## La mejor Lara





**Tomb Raider II supuso un importante giro con respecto a la primera parte. Añadió más variedad de escenarios, aportó más enemigos e hizo de la señorita Croft un personaje mucho más estilizado, con curvas más redondeadas y atractivas.**



También dejó un poco de lado la tensión que transmitía la primera parte aumentando la acción y el disparo. Es un juego con una ambientación menos tenebrosa y acongojante. Eso sí, sin olvidarnos de zonas de esas de saltos imposibles y de laberintos sin final aparente donde nuestra habilidad para escalar, trepar y orientarnos será casi tan importante como nuestra inteligencia a la hora de buscar caminos alternativo y pulsar los interruptores adecuados.

La calidad de este juego está fuera de toda duda y pese a los deslices técnicos que han mostrado las tres aventuras, en ésta molestan menos los temblores de texturas y en general el juego muestra un entorno más sólido y llamativo.

Es una aventura que se convierte en irresistible para lodos aquellos jugadores que además de demostrar su inteligencia y astucia quieren poner a prueba su habilidad para las plataformas, el salto y el disparo oportuno.

Un juegazo. Y a un buen un precio.



La segunda parte es sin duda la mejor de la serie, además, su paso a Platinum nos permitirá disfrutarla sin demasiado dolor para el bolsillo.

# TOMB RAIDER III

## Otra vuelta de tuerca






En esta ocasión Lara ha aprendido nuevas animaciones como ésta de andar a gatas.



**Pese a sus innegables virtudes y pese a las numerosas novedades, *Tomb Raider III* no deja de ser una nueva vuelta de tuerca al fenómeno Lara Croft.**

Ofrece nuevos escenarios y nuevos enemigos, pero ni es tan tenso como las versiones anteriores ni corrige algunos de los más molestos desfases técnicos de toda la serie. El tema de los polígonos parpadeantes y las texturas móviles sigue estando ahí, por mucho efecto de luz que se haya añadido. Eso sí, tampoco se puede negar que es difícil encontrar aventuras 3D con unos escenarios tan complejos, tan amplios y con tanto detalle como los de *TRIII*.

La aventura es tan compleja y larga como siempre, proponiendo hazañas de inmensa habilidad junto con puzzles donde hay que poner en marcha las neuronas. Como siempre, las plataformas son la base de la acción, aunque un buen lanzagranadas o una escopeta recortada nos servirán a las mil maravillas para quitarse de encima a los peligrosos (y a veces gigantescos) enemigos con los que nos tropezaremos. Más vehículos, escenarios diferentes y novedosas situaciones, no son sin embargo suficientes para mejorar a la segunda parte de la serie, que, además, está en Platinum con un precio mucho más asequible.

Si no habéis jugado con Lara empezad por la segunda parte y seguid después *Tomb Raider III*, aunque eso sí, es más de lo mismo. Lo que tampoco tiene que ser malo.



**Esta comparativa nos ha deparado un problema muy particular: los juegos, pese a ser todos aventuras, son muy diferentes entre sí. Con esta premisa es muy difícil destacar un único juego, por lo que junto al Platinum de rigor, en este caso *Tomb Raider II*, veréis que hemos recomendado *Metal Gear* y *Resident Evil 2*. Estos tres títulos son auténticas maravillas y los tres merecen estar en cualquier colección.**

1º



2º



3º



4º



| TITULO | CARACTERÍSTICAS GENERALES | | | | | | | | | CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | Número de personajes | Modos de juego | Número de armas | Vista subjetiva | Mapa | Ataque con Arma | Ataque sin Arma | Duración | | Control | Animación | Escenarios | Efectos de luz | Número de Acciones |
| Akuji | B | 1 | 1 | 9 (Hechizos) | Sí | No | Sí (Hechizos) | Sí | B | MB | B | R | MB | E | 10 |
| Batman & Robin | E | 3 | 2 | 18 | Sí | Sí | Sí | Sí | E | B | M | B | MB | MB | 8 |
| Hard Edge | B | 4 | 1 | 4 | No | Sí | Sí | Sí | R | MB | MB | B | E | MB | 6 |
| Men in Black | R | 3 | 2 | 6 | No | No | Sí | Sí | R | R | M | R | B | R | 8 |
| Metal Gear Solid | MB | 1 | 2 | 10 | Sí | Sí | Sí | Sí | MB | E | E | E | E | MB | 8 |
| O.D.T. | MB | 4 | 1 | 5 | Sí | No | Sí | Sí | MB | R | R | M | R | B | 8 |
| Resident Evil (Platinum) | MB | 2 | 1 | 5 | No | Sí | Sí | No | E | MB | MB | MB | MB | MB | 6 |
| Resident Evil 2 | E | 4 | 1 | 15 | No | Sí | Sí | No | MB | E | MB | E | E | E | 6 |
| Spawn | B | 1 | 1 | 10 (Hechizos) | Sí | No | Sí (Hechizos) | Sí | MB | R | R | R | B | B | 10 |
| Tenchu | MB | 2 | 2 | 18 | Sí | Sí | Sí | No | MB | B | B | B | B | R | 8 |
| The Fifth Element | MB | 2 | 1 | 6 | No | No | Sí | Sí | MB | R | M | R | E | B | 16 |
| Tomb Raider | MB | 1 | 2 | 4 | Sí | No | Sí | No | E | MB | E | MB | B | B | 10 |
| Tomb Raider 2 (Plat.) | MB | 1 | 2 | 6 | Sí | No | Sí | No | E | E | E | E | MB | E | 12 |
| Tomb Raider 3 | MB | 1 | 2 | 8 | Sí | No | Sí | No | E | MB | MB | E | MB | E | 15 |

## Claves de esta prueba

Las notas y abreviaturas de la tabla corresponden a las siguientes calificaciones, que además tienen su correspondiente código de color para facilitar su comprensión:
Excelente (E) / Muy Bueno (MB): verde.
Bueno (B) / Regular (R): amarillo.
Malo (M) / Muy malo (MM): rojo.



Como habréis observado, junto a algunos juegos aparece una mano como la de la imagen.
Este símbolo se corresponde con el juego que os recomendamos.
En esta ocasión vais a encontrar tres recomendaciones, una corresponde, como es habitual, a un juego Platinum. Sin embargo, debido a las grandes diferencias entre los distintos juegos, hemos decidido recomendaros dos título de gran calidad en lugar de sólo uno. Cualquiera de ellos es genial, de vuestros gustos depende la elección final.

Vamos a explicaros los términos y categorías empleados en el cuadro de análisis.

**Características generales:** Enumeración de las características cuantificables del juego.

**Número de personajes:** Cuántos personajes podemos manejar a lo largo de la aventura, bien sea desde el principio, bien sea que los encontramos más adelante.

**Modos de juego:** Los modos de juego en los que podemos jugar. Normalmente las aventuras no tienen más que uno, aunque hay veces que nos dejan entrenar o practicar.

**Número de armas:** Cuántas armas, aproximadamente, pueden llegar a usar los personajes.

**Vista subjetiva:** Cuando en el juego podemos asumir una vista en primera persona para mirar a nuestro alrededor o bien apuntar mejor para disparar.

**Mapa:** Si tenemos o no un mapa con el que guiarnos por los escenarios.

**Ataque con arma:** Si el personaje o personajes usan armas para acabar con sus enemigos.

**Ataque sin arma:** Si el personaje o personajes pueden usar artes de lucha cuerpo a cuerpo para enfrentarse a los rivales.

**Duración:** Valoración del tiempo que el juego nos puede tener atrapados. No nos referimos únicamente al tiempo que se acaba en terminarlo, si no también completarlo totalmente.

**Características técnicas:** Los factores técnicos que determinan la calidad gráfica y la jugabilidad de la aventura.

**Control:** Si manejar a los personajes es sencillo o por el contrario nos complica la vida con acciones o combinaciones de botones difíciles de realizar.

**Animación:** La fluidez del movimiento de los personajes y su realismo.

**Escenarios:** Definición y calidad de los gráficos que configuran el escenario de la acción.

**Efectos de luz:** Los reflejos, brillos o fogonazos de las armas y su incidencia sobre los personajes y los elementos del entorno.

5º 


6º 


7º 


8º 


9º 


10º 


11º 


12º 


13º 


14º 


| AMBIENTACIÓN | | | | | OPCIONES DE CONFIGURACIÓN | | | | COMPONENTES DE JUEGO | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | Música | Efectos de sonido | Coherencia gráfica | Enemigos | | Salvar partidas | Niveles de dificultad | Acciones automáticas | | Plataformas | Acción | Estrategia | Inteligencia | Habilidad |
| B | B | B | MB | B | B | Final de fase | 1 | No | B | Alto | Alto | Muy bajo | Alto | Alto |
| MB | MB | B | E | B | R | Único punto Siempre | 1 | No | B | Muy Bajo | Muy alto | Alto | Alto | Muy alto |
| B | R | MB | B | M | MB | Único punto | 1 | Sí | MB | No | Muy alto | Alto | Alto | Bajo |
| B | B | R | B | R | R | Puntual | 1 | No | B | Muy bajo | Muy alto | Muy bajo | Alto | Alto |
| E | E | E | E | E | MB | Cualquier momento | 4 | Sí | E | No | Alto | Muy Alto | Bajo | Alto |
| B | B | B | B | B | B | Único punto | 3 | No | B | Alto | Alto | Alto | Alto | Alto |
| E | MB | E | E | E | MB | Puntos concretos | 2 | Sí | E | No | Muy alto | Bajo | Muy alto | Alto |
| E | MB | E | E | E | MB | Puntos concretos | 2 | Sí | E | No | Muy alto | Bajo | Alto | Alto |
| B | MB | B | B | B | B | Cualquier momento | 3 | No | R | Bajo | Muy alto | Bajo | Bajo | Muy alto |
| B | E | MB | MB | B | B | Final de fase | 2 | Sí | MB | Alto | Alto | Muy alto | Bajo | Alto |
| MB | MB | B | MB | MB | B | Final de fase | 3 | No | B | Muy alto | Muy alto | Muy bajo | Bajo | Muy alto |
| E | MB | E | E | MB | MB | Puntos concretos | 1 | Sí | E | Muy alto | Alto | Muy bajo | Alto | Muy alto |
| MB | MB | MB | E | E | MB | Cualquier momento | 1 | Sí | E | Muy alto | Muy alto | Muy bajo | Alto | Muy alto |
| MB | B | MB | E | MB | MB | Con ítem | 1 | Sí | E | Muy alto | Alto | Muy bajo | Alto | Muy alto |

**Número de acciones:** La cantidad aproximada de acciones que pueden desarrollar los distintos personajes (correr, disparar, usar, empujar, deslizarse, saltar...)

**Ambientación:**
Los efectos gráficos y sonoros que crean la atmósfera adecuada al desarrollo de la aventura. En este caso, más que en ningún otro, la ambientación es fundamental.
**Música:** Calidad y adecuación de las melodías a las distintas situaciones del argumento.
**Efectos de sonido:** Calidad y adecuación de los distintos sonidos a los personajes o situaciones que los provocan: pisadas, gritos...
**Coherencia gráfica:** Aquí valoramos si los elementos de los escenarios o los propios personajes, encajan con el argumento.
**Enemigos:** Si los distintos enemigos son los adecuados a la situación y argumento del juego.

**Opciones de configuración:**
Las posibilidades que nos da el juego para ajustarlo.
**Salvar partidas:** Indicamos si podemos salvar en cualquier momentos, si hace falta un objeto, hay que acudir a un punto especial o salva sólo en puntos concretos.
**Niveles de dificultad:** Si podemos elegir entre distintos grados de dificultad, lo que además puede alargar la vida del juego al permitirnos probar la misma aventura con nuevos retos (más enemigos, menor energía, más munición...)
**Acciones automáticas:** Cuando el juego realiza por nosotros algunas acciones como sería el caso de apuntar a los enemigos.

**Componentes del juego:**
El grado de habilidad, disparo o saltos que tiene el juego.
Aunque todos están basados en seguir y desentrañar un argumento, al ser aventuras de acción ofrecen distintos componentes de habilidad.
Valoramos el resultado que la combinación de géneros ofrece en cuanto a interés y diversión.
**Plataformas:** Importancia de los saltos en el desarrollo del juego.
**Acción:** Importancia del disparo o el ataque.
**Estrategia:** Hasta qué punto tenemos que meditar nuestros próximos movimientos y la importancia que pueden tener en el desarrollo.
**Inteligencia:** Si existen puzzles que nos obliguen a pensar en su resolución o laberintos donde podemos orientarnos a base de astucia.
**Habilidad:** Hasta qué punto es importante ser hábiles para concluir el juego o si nos basta actuar con precaución para poder avanzar. Un juego puede tener, por ejemplo, muchas plataformas, pero que no requieran excesiva habilidad.

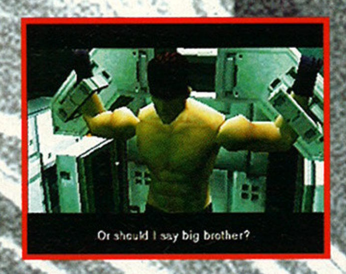
# concurso

## TACTICAL ESPIONAGE ACTION METAL GEAR® SOLID

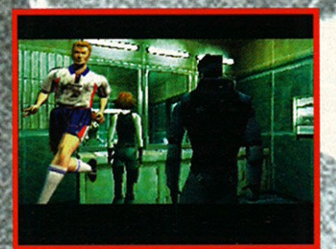
La aventura más alucinante del momento llega a PlayStation para hacerte disfrutar de una apasionante misión de espionaje. Participa en este concurso y sé el primero en conseguir uno de los fantásticos juegos en castellano de «Metal Gear Solid» que sorteamos.

**Contesta a estas preguntas y gana:**

**1. ¿En qué pantalla se ha introducido un personaje que no pertenece al juego?**




•A.



•B.



•C.



•D.

**2. ¿Cual de estas armas no está incluida en Metal Gear Solid?**

- •A. Famas Rifle
- •B. Misiles Nikita
- •C. PSG Rifle
- •D. Pistola Socom
- •E. Catapulta Jason
- •F. Misiles Stinger

## bases del concurso

**1.** Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista Playmanía que envíen el cupón de participación con las respuestas correctas a la siguiente dirección: Hobby Press, S.A., revista Playmanía, Apartado de Correos 400 Alcobendas (Madrid), indicando en una esquina del sobre: CONCURSO METAL GEAR.
**2.** Entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraerán VEINTICINCO y sus remitentes serán premiados con un juego «METAL GEAR SOLID», un CD con la banda sonora del juego «METAL GEAR SOLID»y un lote de 3 pines. Seguidamente se extraerán otras VEINTICINCO que recibirán un juego «METAL GEAR SOLID» y un lote de 3 pines. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
**3.** Sólo podrán participar en el sorteo los sobres recibidos con fecha de matasellos comprendidas entre el día 26 de Abril al 26 de Mayo de 1999.
**4.** La elección de los ganadores se realizará el 3 de Junio de 1999 y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de Julio de la revista Playmanía.
**5.** El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
**6.** Cualquier supuesto no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: KONAMI y HOBBY PRESS, S.A.

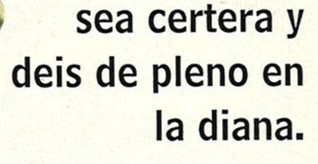


!Regalamos 50 juegos de «Metal Gear Solid» en castellano, 25 CD´S de la B.O.S del juego y 150 pines!
METAL GEAR SOLID
PlayStation
3. ¿Cuál de estos personajes no aparece en el juego?
•A. Solid Snake
•B. Mei Ling
•C. Meryl Silverburgh
•D. Psyco Spyder
4. ¿Cuál de estos utensilios es el único que corresponde a su pantalla del juego?
•A. Máscara de gas
•B. Visión nocturna
•C. Infrarrojos
•D. Caja
KONAMI
PlayStation
cupón de participación
Nombre / Apellidos
Dierccíón
Localidad
Provincia
C.Postal
Telefono
Respuestas: 1.: 2.: 3.: 4.:
© 1998 Konami es una marca registrada de Konami Co., Ltd. Queda prohibida la copia, alquiler o reventa de cualquiera de estos productos. PlayStation es una marca de Sony Computer Entertainment.© Todos los derechos reservados.

# Armado hasta los dientes

No cabe duda de que uno de los periféricos más divertidos para nuestra consola es la pistola. Dejando a un lado las connotaciones belicosas y dando por supuesto que quienes estáis leyendo este reportaje sois sobradamente maduros (decimos esto para evitar que las asociaciones de padres nos echen la bronca), lo cierto es que poner a prueba nuestra puntería sobre la pantalla del televisor tiene su gracia.

Actualmente sólo hay disponibles en el mercado tres juegos que sean compatibles con este periférico -*Time Crisis, Point Blank* y *Jungla de Cristal*-, (*Area 51, Lethal Enforcers* y *Crypt Killer* están descatalogados), pero, curiosamente, encontramos numerosos modelos de pistola. En este reportaje os damos todas las claves para que vuestra elección sea certera y deis de pleno en la diana.

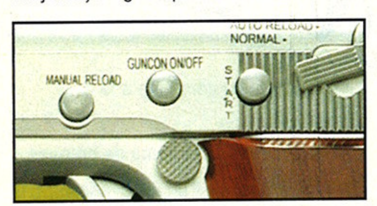


# SCORPION

## Pequeña, cómoda y manejable

Si por algo se caracteriza esta pistola es por ser la más pequeña, manejable y ligera de todas. Algo que se agradece bastante después de unas cuantas partidas.

Su precisión está a la altura de las mejores, al igual que su comodidad.



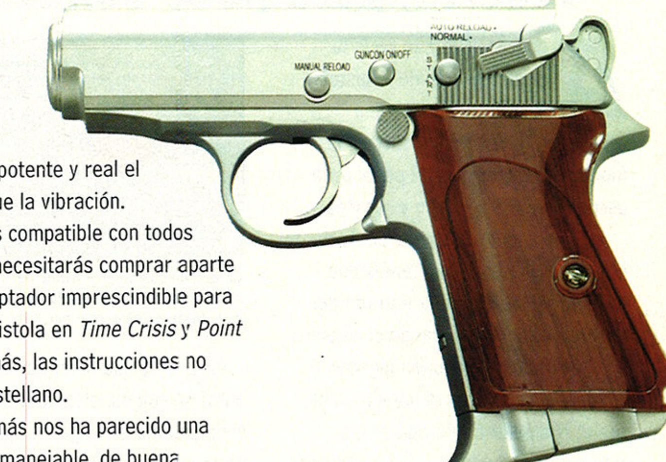
Los botones son muy accesibles, sobre todo gracias al reducido tamaño de la pistola.

Los distintos botones de recarga automática, auto-disparo y carga manual están bien situados. El percutor de la pistola actúa como pedal en el juego *Time Crisis*.

No tiene la función de retroceso, pero sí lleva incorporada un sistema de vibración en la empuñadura. Eso sí, necesitaremos a dos pilas 1'5 V, no incluidas. La diferencia entre retroceso y vibración radica en que el retroceso es un movimiento brusco de atrás hacia delante, que se localiza en la parte superior de la pistola, mientras que la vibración es similar a lo que sentimos con un Dual Shock. En el caso de las pistolas es mucho más potente y real el retroceso que la vibración.

Aunque es compatible con todos los juegos, necesitarás comprar aparte el cable adaptador imprescindible para calibrar la pistola en *Time Crisis* y *Point Blank*. Además, las instrucciones no están en castellano.

Por lo demás nos ha parecido una pistola muy manejable, de buena calidad y a tener muy en cuenta.




# PROTECTOR 2



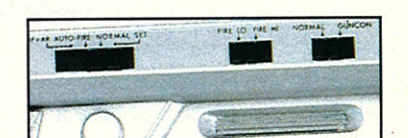
## Manejable, pero poco precisa

Lo primero que nos asombra nada más abrir la caja es el manual de instrucciones, completísimo comparado con los escuetos panfletos de la mayoría de las pistolas.

Una mirada por encima, nos basta para apreciar la estupenda colocación de un botón que está situado en la empuñadura y que nos va a ser de mucha utilidad a la hora de utilizarlo como pedal en el *Time Crisis*. En este sentido se convierte en la pistola más cómoda de todas, pudiendo manejarla perfectamente con una sola mano.

Tiene vibración incorporada, que además coge la energía de la consola, con el consiguiente ahorro de las pilas. Además la vibración está muy bien conseguida superando sensiblemente a la Scorpion, al ser más contundente y creíble. Se activar mediante un botón. Es compatible con todos los juegos, pero le falta el cabe adaptador G-Con.

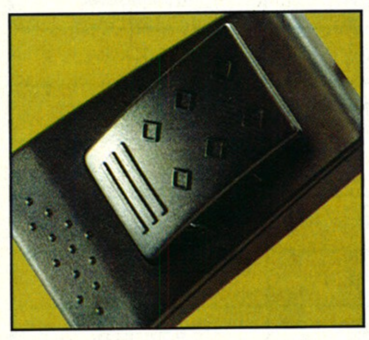
Pese a sus virtudes, falla en el aspecto más importante: la precisión. Cuando jugamos con la vibración, los disparos no van donde realmente apuntamos. Si quitamos la vibración gana algo más de precisión pero no llega a la altura de otras pistolas.



Tiene todos las funciones extra imaginables: recarga automática con dos velocidades, auto disparo, disparo rápido y lento...

# ASSASSIN

## La más completa de todas


El pedal es el más cómodo de todos gracias a su apreciable tamaño y a dos ventosas que le agarran con fuerza al suelo. Va sujeto a la pistola por la culata y podemos jugar con o sin él.

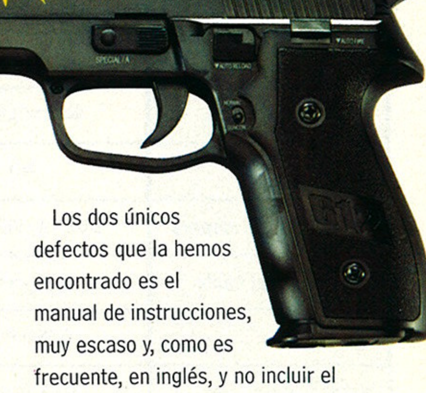
Sin duda, la mejor y más completa de las pistolas. Assassin Automatic Handgun engloba todas las características que debe tener una buena pistola: buena apariencia, correcto tamaño compatibilidad con todos los juegos, excelente función de retroceso, pedal incorporado y buena precisión en el disparo.

Con ella en casa no tendrás nada que envidiar a las pistolas que tienen los muebles de las máquinas recreativas.

Cuenta con las funciones de autofire y recarga automática.

La sensación del retroceso está muy lograda, siendo muy similar a la pistola de la máquina recreativa de *Time Crisis*. Para activarla necesitaremos conectar un adaptador de corriente, que viene incluido con la pistola.

El cable es el más largo de todos (2'30 cm.), permitiéndonos jugar con comodidad desde una buena distancia.



Los dos únicos defectos que la hemos encontrado es el manual de instrucciones, muy escaso y, como es frecuente, en inglés, y no incluir el cable adaptador para el modo G-Con.

## G - CON NAMCO

### Precisa, pero poco completa

Aquí tenéis la que sería la réplica exacta de la pistola original de la máquina recreativa *Time Crisis* si tuviera la función de retroceso y el pedal para esconderse del enemigo y recargar.

Aunque si queréis lograr el efecto de jugar con un pedal solo tenéis que conectar la pistola en la entrada del primer jugador, y un mando cualquiera en la entrada del segundo jugador. A continuación colocad el mando en el suelo: cualquier botón que piséis actuará de pedal. Por cierto, esto vale para todas las pistolas.

La precisión de la pistola depende totalmente de la correcta calibración, siendo nosotros los que la efectuamos (tenemos que apuntar a un punto de mira que aparece en el centro de la pantalla y dispararle hasta centrarla). Una vez que la tengamos bien centrada ya no nos tendremos que preocupar por ello, aunque eso sí, cada vez que apaguemos la consola tendremos que repetir la operación (no os preocupéis, el proceso es rápido). Por supuesto, incluye el cable preparado para esta función, un adaptador que conecta la pistola a la entrada de antena de la televisión.




Carece de cualquier función extra que suele ser habitual en las demás pistolas. Sólo encontraréis este enorme botón rojo que sirve para recargar.

Carece de cualquier botón de autofire, reload, etc., centrándose simplemente en el gatillo y en el botón de recarga manual. La pistola es comodísima y de muy buena calidad.

El ser sólo compatible con los juegos de Namco (*Time Crisis* y *Point Blank*), y el no contar con la funciones de retroceso y pedal, le hace perder la posición privilegiada que tenía a priori en beneficio de la mejor de todas: La Assassin Automatic HandGun.



## PREDATOR 2

### Impresionante aspecto

Predator 2 es la pistola más voluminosa y espectacular.

Pone a nuestra disposición toda una serie de juegos de luces (que se activan al disparar), accesorios de mira telescópica y vibraciones dignas de las películas espaciales de los años 70.

En el interior de la caja encontramos mirillas de plástico que se ensartan en la parte superior simulando una especie de mira telescópica. El resultado que se consigue es bastante espectacular, pero a la hora de la verdad la jugabilidad se ve afectada.

Si los juegos de pistola permitieran apuntar con tranquilidad la mirilla vendría de perlas, pero como suelen ser juegos en los que continuamente están saliendo enemigos, lo único que consigue la mirilla es restar visibilidad. Bastarán unas cuantas partidas para dejar de utilizar este sistema y optar por el método tradicional.

La precisión, no llega a la calidad de la Assassin, o la G-Con, aunque sí es mejor en comparación con la Protector 2. Deja jugar sin complicaciones.

También dispone de un pedal que cumple su cometido a la perfección.

Cuenta con toda la gama de botones de auto disparo, carga automática, distintas velocidades de disparo...

El defecto más significativo que le hemos encontrado es que su peso es elevado en comparación a las demás pistolas y en unas cuantas partidas vuestras manos lo empezarán a acusar.

Por último señalar que aunque es compatible con todos los juegos de pistola también debemos comprar el dichoso adaptador por separado.



El pedal no es más que uno de los variados accesorios que presenta esta aparatosa pistola, sin duda la más espectacular del mercado.

| | SCORPION | PREDATOR 2 | PROTECTOR 2 | G - CON | ASSASSIN |
|---|---|---|---|---|---|
| Manual | MALO (Inglés) | MUY BUENO | MUY BUENO | REGULAR | MALO (Inglés) |
| Precisión | MUY BUENA | BUENA | REGULAR | MUY BUENA | MUY BUENA |
| Comodidad | MUY BUENA | BUENA | EXCELENTE | MUY BUENA | MUY BUENA |
| Compatibilidad | TOTAL | TOTAL | TOTAL | NAMCO | TOTAL |
| Adaptador G-Con | NO INCLUÍDO | NO INCLUÍDO | NO INCLUÍDO | INCLUÍDO | NO INCLUÍDO |
| Pedal | NO | SÍ | NO | NO | SÍ |
| Sensación de disparo | BUENA (Vibración) | MUY BUENA (Vibración) | MUY BUENA (Vibración) | NINGUNA | EXCELENTE (Retroceso) |
| Longitud del cable | 1,90 metros | 1,75 metros | 1,75 metros | 2,00 metros | 2,30 metros |
| Precio | 5.990 Ptas. | 8.990 Ptas. | 7.990 Ptas. | 6.990 Ptas. | 8.990 Ptas. |
| Valoración | MUY BUENA | BUENA | REGULAR | MUY BUENA | EXCELENTE |

Que no te la den con queso.

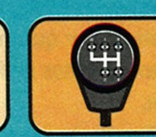
Muy pronto verás el primer canal de televisión
donde podrás comprar y vender, desde un software hasta un ratón,
cómodamente desde tu casa.
Próximamente, en Canal Punto de Venta,
las mejores ofertas en el mundo de la informática.


Inmobiliaria


Subastas

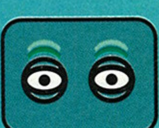

Galerías de Arte


De particular a particular


Motor


Antigüedades


Turismo/Ocio


Quién da más



Lo verás en el canal 66

Llámanos 902 33 33 13
Verás todo lo que vendes, verás todo lo que compras.


Punto Venta

# Consultorio

**Si queréis que el equipo de Play Manía responda a vuestras dudas, sólo tenéis que enviar una carta a la dirección de la revista indicando en el sobre: Consultorio.**
**Eso sí, enviad sólo una pregunta por carta.**
**Hobby Press**
**Play Manía**
**C/ Ciruelos, Nº 4**
**28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)**

## La memoria es para recordar

**Hola, PlayManía. Tengo unas dudas sobre las tarjetas de memoria. Veréis. Hace poco alquilé *Tombi!* y grabé una partida. Ahora estoy pensando en comprarlo pero no sé si me valdrá la partida que salvé antes al ser juegos distintos.**

Miriam (La Coruña)

Sí te valdrá, pues la tarjeta no distingue entre un juego y otro. Puedes salvar partidas de cualquier juego y luego recuperarlas en tu casa, en casa de un vecino, con un juego tuyo o con uno prestado.



Memory Card

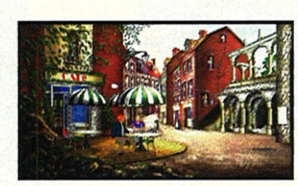
## Aventuras gráficas

**Hola amigos de PlayManía, me llamo David, tengo 12 años y vuestra revista me parece la mejor. Quería que me aclaraseis algunas dudas. ¿Cuáles son las mejores aventuras gráficas? ¿Va a salir *Broken Sword III*?**

David Mondéjar (Toledo)

Las mejores son las de la serie *Broken Sword*. Después están las dos *Discworld* (aunque son un poco ilógicas) y por último la lenta *Atlantis*. Un poco más floja es *Last Report*, pero también atrapa. Todas están en castellano.

Sobre *Broken Sword III* están trabajando en la versión PC, por lo que posiblemente saldrá este año para Play.


Broken Sword II

## Escuela de pilotos

**Os felicito por vuestra revista PlayManía, por las agendas, los trucos y por todo. Quería saber si hay algún mando especial para simuladores de aviones y qué simulador me recomendáis.**

Juan Carlos Talavera López (Madrid)

Pues sí, hay un mando especial. Se trata del Joystick Analog. Es un Joystick con dos grandes sticks analógicos que además de presentar todos los botones del pad de PlayStation en su base, también ofrece varios botones en la cabeza de los sticks y otro pequeño controlador en el brazo derecho: ideal para aviones. También es compatible con todos los juegos preparados para soportar la función analógica. Su precio es de 9.990 pesetas.

En lo que se refiere a simuladores de aviones, los tienes un poco mal: escasean.

En la serie Platinum tienes *Air* y *G-Police*, que aunque es de helicópteros también tiene un look muy simulador. De todos modos, ambos de acercan más al mata-mata que a la simulación.

El juego más cercano a un simulador es el reciente *Wing Over 2* de JVC (que es compatible con el Joystick Analog). Con este juego tendrás que controlar las distintas variables de vuelo haciendo incluso que las misiones o tareas más sencillas resulten complicadas. Es un juego específico para amantes de los simuladores de vuelo y a ellos no les decepcionará.

Estilo simulador, pero sin ser de aviones, tienes el genial *Colony Wars Vengeance* de Psygnosis.


Joystick Analog

## Al habla con...

### Alicia Sanz
### ¿Qué juegos salen en Platinum?


Alicia Sanz, Jefe de Relaciones Públicas de Sony Computer España.

¿Por qué hay juegos que salen en Platinum y otros no? ¿Qué criterios sigue Sony para hacer esta selección? ¿Por qué hay juegos como *El Mundo Perdido* en Platinum que es malo y otros como *FF VII* no salen nunca?
¿Se lo podríais preguntar a alguien de Sony?

Miguel Ángel Salas (León)

El 7 de marzo de 1997, Sony Computer Entertainment lanzó la línea de software PlayStation Platinum. Se trata de una colección de juegos disponibles al interesantísimo PVP estimado de 3.990 pesetas.

Es una reedición de títulos seleccionados, que se distinguen con el sello especial Platinum, y que han sido grandes éxitos de PlayStation.

El criterio seguido por Sony para integrar nuevos títulos a esta colección responde sobre todo al éxito de los mismos. Para que un juego llegue a Platinum, ha de ser en primer término un buen título, y como consecuencia directa de ello, haber constituido un éxito en ventas.

Al final, una vez más son los usuarios quienes con su respuesta a los juegos, van orientando a la compañía en las decisiones a tomar. Como decimos en nuestra campaña de publicidad: "Sólo los mejores llegan a Platinum..." y ¿quién decide esto? Los consumidores que compran el juego.

Otro tema a tener en cuenta es el tiempo. Sony ha de esperar un espacio de tiempo nunca inferior a un año para sacar un título en Platinum. En la decisión además, influirán los acuerdos que tengamos con la compañía editora del juego.

A la larga lista de títulos Platinum distribuidos por Sony se sumarán en breve los fantásticos *Gran Turismo* y *Final Fantasy VII*.

Teniendo ahora mismo una base instalada de 1.600.000 PlayStation en España, nos parece justo dar a los nuevos usuarios de nuestra consola la oportunidad de adquirir los mejores juegos de PlayStation a un precio realmente asequible. Así se podrán ir haciendo con una extensa colección de títulos, que disfrutará no sólo ahora sino en un futuro también, como sabemos tras conocer el reciente anuncio de SCE Japón, acerca de la PlayStation de nueva generación y su compatibilidad con los juegos actuales.

## Estrategia y simulación

**Hola chicos, me llamo Gema y me gustaría haceros unas preguntas: ¿Qué tal es la jugabilidad de *Populous* y *Theme Hospital*?**

**Gema (Málaga)**

Son, cada uno en su estilo, geniales. *Theme Hospital* es un original simulador de hospital que, a pesar de lo "serio" de su planteamiento, tiene un desarrollo muy rápido y con mucho sentido del humor. Como tienes que ocuparte de muchas cosas a la vez (construir tu hospital, contratar a médicos, atender a los pacientes, mantener el hospital limpio, descubrir la cura contra una curiosa enfermedad...) se hace muy dinámico y casi no te deja ni un segundo de respiro.

*Populous* entra más en la estrategia pura. Nuestro objetivo es hacer evolucionar una tribu para conseguir dominar el mundo. Debemos ampliar las aldeas, entrenar guerreros, aprender hechizos... y lanzar a nuestras hordas a la conquista. Es muy divertido también, pero un poco más confuso que *Theme Hospital* y también un poco más difícil de controlar.

Ambos juegos están en castellano.

Si nos tuviéramos que decantar por uno, lo haríamos por *Theme Hospital*.



Theme Hospital

## La película de Final Fantasy

**Hola. Me llamo Sergio y estaría interesado en saber si la película que se está haciendo de Final Fantasy tendrá como protagonistas a Cloud y toda la troupé de FF VII. Gracias y saludos a todos.**

**Sergio Rodríguez (Barcelona)**

No, la película no va atener nada que ver con Final Fantasy VII. Está basada en el universo Final Fantasy: estética futurista, el tema del amor, la materia... Pero no tendrá ningún personaje sacado de los juegos Final Fatansy.



Final Fantasy la película

## Más Platinum

**Hola, me llamo Carlos, soy de Murcia y tengo 14 años.**
**¿Cuándo saldrá *Tekken 3* en Platinum? ¿Es verdad que *Resident Evil 2* no puede salir en Platinum al llevar dos CD's?**

**Carlos Bermúdez Vicente (Murcia)**

Todavía deben pasar unos cuantos meses hasta que Sony saque *Tekken 3* en Platinum. Suele transcurrir al menos un año y en algunos juegos incluso más, así que, mejor cómpralo ya, que merece la pena.

Sobre el tema de los dos CD's sólo te podemos decir que *G-Police* tiene 2 discos y ha salido en Platinum y que *Final Fantasy VII* está a punto de hacerlo. De todos modos, no creemos que *Resident Evil 2* salga en Platinum antes de Navidad, pues con su precio normal sigue siendo uno de los juegos más vendidos.

## Que viva el fútbol

**Hola, mi nombre es Fran y tengo 16 años. Mi devoción es para los juegos de fútbol. Tengo el *FIFA'99*, pero quiero comprarme otro. Mi pregunta es: ¿Saldrán nuevas ediciones de *ISS Pro*? ¿Saldrán nuevos simuladores durante el año?**

**Fran**

Sobre el tema de *ISS* no hay nada de momento. Pero sí te podemos hablar de los nuevos simuladores. Junto al reciente *Viva Football* basado en los mundiales, van a aparecer *UEFA Champions League* basado en la Liga Europea y otro con el mismo tema, el *UEFA Striker 2000*, aunque este último no saldrá hasta septiembre. *FIFA 2000* también saldrá hacia finales de año. Pero si tienes prisa y, como dices, el *FIFA 99*, te recomendamos que te hagas con el *ISS Pro*, que está en Platinum a un precio muy tentador de 3.890 pesetas.



UEFA Champions League

# Diccionario de términos

En esta sección os explicamos los términos más frecuentes que se utilizan al hablar de juegos o de consolas. Unas veces son tecnicismos y otras son palabras que se han creado para determinados efectos gráficos o estilos de juego. Si queréis que os expliquemos un término en concreto, no tenéis más que escribir una carta con las palabras que no entendéis. Con mucho gusto las incluiremos en nuestro diccionario.

- **BIT MAP:** Significa mapa de bits y viene a ser cualquier imagen en 2D.
- **GORE:** Con este término se designa un género cinematográfico que se basa en sangre, vísceras y la violenta gratuita. Cuando decimos que un juego es Gore es que la pantalla se puede llenar de salpicones de sangre y que obviamente no lo recomendamos para los más pequeños.
- **SIMULADOR:** Cualquier juego que intente recrear con fidelidad elementos de la vida real. Por una parte están los juegos basados en disciplinas deportivas como el fútbol o aquellos que nos obligan a manejar máquinas como si se tratara de sus referentes reales: coches, aviones, tanques... Cuanta mayor sea la fidelidad de los controles y las situaciones mayor grado de simulación tiene el juego. Dentro de la estrategia, también se conocen como simuladores los juegos que intentan recrear elementos de la vida real a mayor escala: simuladores de hospital, de ciudades o de parques de atracciones como *Theme Hospital, Sim City* o *Constructor*.
- **SUPER DEFORMED (SD):** En el mundo del manga y el anime es frecuente que las parodias de series famosas se presenten con personajes deformados, bajitos y cabezones que reciben este nombre. Lo mismo ocurre en algunos juegos de lucha como *Pocket Fighters*.
- **TEXTURAS:** Son Bit Maps con los que se recubren los polígonos a fin de que muestren una apariencia en concreto: de piedra, de madera... Cuantas más texturas haya para cubrir un polígono mayor número de detalle se puede conseguir, aunque también significan más trabajo para la máquina.
- **WORK IN PROGRESS:** La traducción sería "trabajo en proceso", es decir, los pasos que se están siguiendo para completar un desarrollo. Cuando os presentamos el WIP de un juego, os estamos contando cómo se está desarrollando, las herramientas que se emplean, los pasos que se están siguiendo para conseguir que el desarrollo se acerque a la idea inicial del proyecto.

# Consultorio

## Compatibilidad con PlayStation 2

**Hola amigos de PlayManía, me gustaría saber si los juegos que hagan para PlayStation 2 servirán para mi PlayStation. Un saludo.**

Juan Antonio Blázquez Polo (Madrid).

No, no servirán, lo que es bastante lógico. Si haces una consola mucho más potente es normal que la consola anterior no los pueda manejar. Otra cosa es que los juegos "inferiores" funcionen en la consola más potente, como es este caso. Es decir, si te compras una PlayStation 2 podrás jugar con los juegos que tienes de PlayStation.



Tekken en PlayStation 2

## Dame más memoria

**Hola. Tengo una duda sobre la Memory Card, porque tengo una de 15 bloques y siete juegos y ya no me caben más partidas. ¿Qué tengo que hacer, comprarme una de 120 bloques?**

Paco Lara Pecino (Málaga)

Puedes hacer varias cosas: borrar las partidas que ya no te interesen o comprarte una tarjeta nueva.

Puedes optar por otra de 15 bloques, aunque la tarjeta Blaze de 4 megas de Ardistel, que tiene 60 bloques, es la que te recomendamos.

## *Commandos* en PlayStation

**Hola, amigos de PlayManía. Soy José, de Sevilla, y os mando esta carta para preguntaros si el juego de estrategia *Commandos* está disponible en PlayStation y cuándo sale a la venta *Commandos II*. Un saludo.**

José A. Merencio (Sevilla).

Pues no, *Commandos* no está a la venta en PlayStation, pero probablemente lo estará a finales de este año. *Commandos II* va a salir en breve para PC.

## Compras Platinum

**Hola PlayManía, os felicito por la revista y os animo a que saquéis más suplementos. Bueno, quiero haceros una preguntita. Estaba pensando en adquirir *El Mundo Perdido* que ha salido en Platinum pero la puntuación que le dais es baja. Además estaba pensando en comprar el *Crash Bandicoot 2* Platinum. ¿Me aconsejáis otro juego económico que no sea de coches o de deporte?**

José Antonio Miguel Yagüe (Segovia)

Desde luego, no te recomendamos *El Mundo Perdido* porque aunque gráficamente está bien, su jugabilidad es muy extraña.

La compra de *Crash* 2, por el contrario, sí que es muy acertada.

Echa un vistazo a nuestra guía de compras y ahí verás los juegos -Platinum o no-, que te recomendamos.

Crash 2

## Regalo de comunión

**Hola amigos de PlayManía. Me llamo Íñigo. Me encanta vuestra revista y el precio es muy atractivo. Mi hermano tiene 9 años y va a hacer la Comunión dentro de poco. Le voy a regalar un juego. A él le gusta *Kingsley*, ¿se lo recomendáis? Si no, ¿cuál?**

Íñigo Calvo (Bilbao)

Pues *Kingsley* no. Y no porque nos parezca mal juego, pero es que no sale hasta julio y suponemos que tu hermano hará la Comunión en Mayo.

Podríamos hacerte una larga lista de recomendaciones, empezando por *Bichos* y siguiendo con *Medievil, Spyro the Dragon o Alundra* (ya que le gustan las aventuras).

Si te vas a la serie Platinum (así puedes comprarle hasta dos juegos), están muy bien, y teniendo en cuenta su edad, *Crash Bandicoot 2, Hércules, Rayman, Croc* o *Mickey's Wild Adventures.*

Depende de su género preferido, pero te los hemos colocado por nuestro orden de preferencias.

## El blanco y el negro de la importación

**Hola, me llamo Kike. Antes de soltar mi rollazo os quiero felicitar por la revista. Bueno, ahí va mi rollo: Un amigo mío me dejó el *Metal Gear* en inglés y cuando lo puse el nombre de Konami y el juego en sí se ven en blanco y negro. Me han dicho que está relacionado con los juegos NTSC y los PAL, ¿Creéis que le puede pasar algo malo a mi PlayStation?**

Kike (Castellón)

No, lo único que pasa es que tu consola es para el sistema PAL (el sistema de televisión europeo) y tu amigo te ha dejado un juego americano, es decir con la norma del sistema NTSC. Son incompatibles y tu consola, aún estando en perfecto estado, no puede hacer que se vean colores en la TV. Riesgos de la importación.

## Música en mi consola

**Hola, me llamo Toño y me gustaría felicitaros por vuestra revista, que me parece estupenda. Me gustaría saber si escuchar CD's de música puede dañar mi PlayStation.**

Juan Antonio Martínez Almeida (Cantabria)

La consola está preparada para escuchar cualquier CD de música, de hecho, hasta lleva un menú especial para manejar los CDs como un reproductor normal. No te preocupes, que tu consola, además de jugar, sirve para escuchar música.

Pantalla menú

# Problemas técnicos

## Cuando los juegos no cargan bien

**Mi consola hace mucho ruido cuando carga, yo en *Resident Evil* puedes tirarte años. He probado mis juegos en las consolas de mis amigos y no pasa eso ¿qué tiene mi consola?**

Vera Falcó (Valencia).

Lo más probable es que tengas la lente tocada. Puede ser que esté sucia o que se haya desplazado. Si además de este problema, los CD's están sucios o rayados se pueden agudizar los fallos. Te recomendamos que limpies bien los CD's y que coloques la consola en posición vertical, es decir, apoyada en un lateral, aunque esta solución es un poco "chapucera". Lo ideal es que llames al servicio técnico de Sony para que comprueben cuál es el problema. Seguramente te lo solucionarán antes de que la avería sea irreparable. Puedes llamar al servicio Hotline de Sony: 902 102 102.







# de descuento en tu compra en:




## ¿CÓMO HACER TU PEDIDO?

**EN LA TIENDA:**
Puedes pasarte por cualquiera de las veintitrés Divertiendas de España y efectuar directamente tu compra. No te olvides de llevar el cupón original, sin el cual no podrás beneficiarte de esta oferta.
Para saber cuál es tu Divertienda más cercana llama al 95 207 01 19 o consulta la publicidad de esta cadena de tiendas en la páginas 32 y 33 de la revista.

**POR CORREO:**
Recorta el cupón de descuento que hay en esta página e indica los productos que deseas adquirir. Divertienda te enviará tu pedido contra reembolso.
Toma nota de la dirección:
DIVERTIENDA
INGENIERO DE LA TORRE ACOSTA, 1.
29007 MÁLAGA

Si tienes cualquier duda sobre tu pedido, puedes llamar al 95 207 01 19

**Descuento de 500 pts. en cada artículo o pedido cuyo valor sea superior a 5.000 pts.
Oferta no acumulable a otras promociones de Divertienda.
Promoción válida hasta el 31 de mayo de 1999.**

## ✂ Cupón de pedido

Nombre .................... Apellidos ....................
Calle/Plaza .................... Número .......... Piso .......... Ciudad ..........
Provincia .................... C.Postal .......... Tel. .......... NIF ..........
Fecha nacimiento .................... E-mail ....................

| PRODUCTO | PRECIO OFICIAL | DESCUENTO | PRECIO PLAYMANÍA |
|---|---|---|---|
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| TOTAL | | | |




DIVER tienda

Play manía

Forma de pago

❒ Contra reembolso Urgente
(España peninsular 750 ptas. Baleares 1.000 ptas.)

# PS Challenger

- Precio: **4.990 ptas.**
- Distribuidor: **Nostromo (Logic 3)**
- Teléfono: **91 304 39 78**
- Tipo: **Mando analógico**
- Puntuación: B

## Muy parecido a Dual Shock

Si comparamos este mando con el Dual Shock de Sony, tendríamos serios problemas a la hora de explicaros las diferencias o decantarnos por uno u otro, y es que poco se puede decir de un pad que tiene prácticamente las mismas cualidades que el de Sony.

Podemos decir que los sticks analógicos son un poco más rígidos que los del Dual (pero que jugando apenas se percibe), que la vibración está quizás mejor conseguida en el PS Challenger, o que éste tiene opciones de turbo y pausa (que a nuestro entender no sirven de mucho). Pero a la hora de la verdad los dos ofrecen todo lo que se le puede pedir a un pad: comodidad, calidad y funcionalidad.

Si os vale de algo nos gustó más el Dual Impact (comentado en el número anterior), ya que ofrece lo mismo, pero sus sticks analógicos se pueden utilizar en todos los juegos de Playstation, incluidos los digitales. La decisión queda, por tanto, en tus manos.




Pocas diferencias hay entre este PS Challenger y el Dual Shock de Sony. Se pueden resumir en que el pad de Logic 3 ofrece funciones de turbo y auto pausa.

# Formula Race Pro

- Precio: **17.990 ptas.**
- Distribuidor: **Nostromo (Thrumaster)**
- Teléfono: **91 304 39 78**
- Tipo: **Volante**
- Puntuación: MB

## El volante más realista del momento

Aquí tenéis el que posiblemente sea el volante más serio y realista que puedes encontrar para PlayStation. Su calidad, y sobre todo el tacto del volante y de la palanca de cambios, está por encima de todo lo que hayáis visto para vuestra consola.

Prescinde de los botones de aceleración y frenado encima del volante y demás pequeñeces, centrando todo su poder en los tres pilares básicos de un volante: pedales, palanca de cambios y volante.

El realismo está más que asegurado, no obstante, se echa en falta la opción de vibración, algo bastante extraño sobre todo viendo que cualquier modelo reciente la lleva.

Aunque por su forma parezca que solo se puede acoplar a una mesa, también es posible colocarlo encima de las piernas, gracias a unas hendiduras que tiene en la parte de abajo. Lo malo es que no encaja perfectamente y da la sensación de estar un poco suelto. Con alguna especie de correa se podría haber solucionado.

La botonadura tiene muy buena calidad. Por la parte de abajo lleva cuatro botones (dos a cada lado) que pueden simular los cambios de fórmula 1, o incluso, la aceleración y frenado, aunque para esto no están colocados en el sitio ideal. La cruceta y los botones del pad están bien definidos y situados.

Los pedales quizás son su punto débil ya que, en comparación con el volante, no tienen apenas peso, son muy pequeños y están demasiado juntos. Además no tienen prácticamente recorrido, lo que hace que no sean tan precisos como pueden ser los de otros volantes.

La palanca de cambios de dos posiciones es similar a la del Mad Catz y utiliza el sistema de que hacia arriba subes marcha y hacia abajo reduces.

Cuenta con los sistemas analógico y digital, pero no tiene posibilidad de cambiar la sensibilidad del volante. Aunque la que viene prefijada es perfecta, no estaría de más poderla modificar.

El manual de instrucciones es correcto, explicando lo más importante con claridad, pero sin dar muchas explicaciones.

Para terminar queremos ante todo resaltar su punto fuerte, que no es otro que la excelente sensación de realidad que ofrece gracias al material con el que está compuesto.

Pese a no tener la vibración y no darnos muchas alternativas de colocación, os lo recomendamos por ser el que más nos acerca a la sensación de tener entre nuestras manos un volante de verdad.



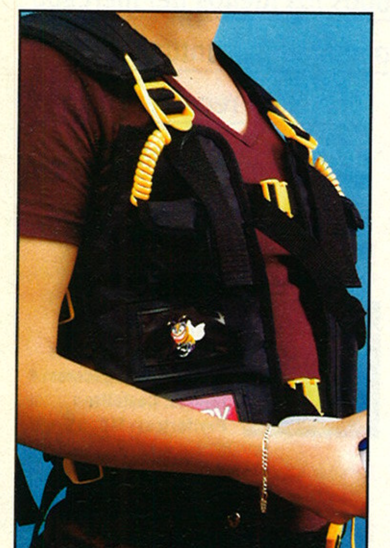



Este es el volante más sólido y realista del mercado. Una sensación que se ve reforzada por el material con el que está construido que recuerda al de los volantes auténticos.

# Reality Vest

## Siente las vibraciones en tu cuerpo

- **Precio: 15.000 ptas.**
- **Distribuidor: Corporate**
- **Teléfono: --**
- **Tipo: Chaleco vibrador**
- **Puntuación:** 



Este original periférico en forma de chaleco, llega a PlayStation con la intención de hacernos sentir con toda la intensidad y realidad posible, las sensaciones producidas por las vibraciones de un Dual Shock, pero en nuestro cuerpo. Para ello, sitúa en el interior del chaleco seis unidades vibratorias repartidas dos a la altura del pecho, y cuatro en la espalda.

Los intervalos de vibración de las seis unidades pueden ser activados de cuatro maneras diferentes: por pares, alternativamente, de atrás hacia delante y a la inversa, y aleatoriamente.

La activación de los distintos modos se consigue gracias a una palanca en la unidad de control (donde van las 4 pilas 1'5 V, no incluidas). La diferencia entre los modos es casi inapreciable.

Para conectarlo, Reality Vest lleva una conexión de entrada para la consola, y otra de salida, para el mando. Puedes poner un mando con o sin vibración y si la tiene las dos funcionarán de manera independiente.

La primera impresión es bastante satisfactoria, notamos claramente las vibraciones e incluso da la sensación de que tiene criterio a la hora de hacer llegar los impactos a nuestro cuerpo. Pero nada más lejos de la realidad.

Después de probar bastantes juegos de estilo diferentes nos damos cuenta que la sucesión de las vibraciones es la misma, y que no suele tener conexión lógica con el desarrollo del juego.

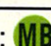
Por poner algún ejemplo, si conduces, al chocarte por el lado derecho tendría que vibrar solo ese lado del chaleco y no es así: las seis unidades vibran alternativamente sin diferenciar la intensidad del golpe. Cuando en un juego de acción hay una explosión las seis unidades deberían vibrar a la vez, cosa que nunca ocurre.

En definitiva, que si disparas, te chocas, te peleas, etc., la sucesión de vibraciones va a ser siempre la misma y con idéntica duración, ya sea un roce en una curva o un golpe a 200 por hora.

Por último deciros que su precio nos parece demasiado alto para un periférico que sólo ofrece vibración.

# Ultra Racer

## Lo mejor de los volantes y los pads

- **Precio: 5.490 ptas.**
- **Distribuidor: Netac**
- **Teléfono: --**
- **Tipo: Mini volante**
- **Puntuación:** 

Ultra Racer es el eslabón perfecto entre un pad y un volante, reuniendo en un solo mando la comodidad y maniobralidad del primero con la sensación de realismo, conducción y frenado analógico del segundo.

Las características que resaltan a primera vista son la calidad general de todos sus componentes, el excelente acabado del mini volante (rodeado de una comodísima goma espuma), el gatillo analógico (muy parecido al de los coches teledirigidos) y los dos botones analógicos en la parte frontal.

El sistema empleado para la simulación analógica es el utilizado por el pad NegCon de Namco y, aunque también se puede jugar con los juegos digitales para ello no es nada cómodo, al no incluir cruceta digital como tal.

Metidos en harina empezamos a descubrir que la calidad exterior va en consonancia con la calidad interior. El mini volante responde con una impresionante precisión y los giros se consiguen con una progresión analógica exquisita. Todo ello acompañado de una excelente colocación del gatillo y los dos botones analógicos. Y es que es de lo más cómodo que hemos probado.

A la derecha lleva una palanca que cambia las funciones del gatillo con el botón analógico por si queremos acelerar con el gatillo y frenar con el botón o viceversa. Las funciones de los demás botones se pueden programar en su memoria.

Aunque todo en este mando es casi perfecto, hemos encontrado algunas cosillas que se podían haber mejorado: no tiene sistema de vibración, si queremos jugar con marchas manuales nos encontramos que ninguno de los botones está bien colocado para esta función y aunque la calidad del gatillo es excelente, cuando llevamos jugando un buen rato nuestro dedo lo empieza a acusar, ya que hay que hacer fuerza continuamente.

Aun así, su precio, comodidad y calidad lo convierten en una opción más que recomendable aquellos a los que un volante les parezca caro y quieran disfrutar de las sensaciones que ofrecen este tipo de periféricos. No os va a defraudar.




Los botones y el mini-volante analógicos, hacen de este pad un mando ideal para cualquier juego de velocidad. Une las ventajas de los pads y los volantes.

# ¿Qué juego comprar?

**DS:** Dual Shock. **AC:** Analog Controller. **V:** Volante. **P:** Pistola. **MC:** Memory Card. **CL:** Cable Link. **MT:** Multi Tap. **R:** Ratón.

Muchos de vosotros nos habéis pedido que elaboremos una lista con los mejores juegos de PlayStation, pero ¿qué mejor orientación que tener todos los juegos del mercado comentados, puntuados y con una clara recomendación? Justo lo que os ofrecemos.

## Asterix



**Puntuación 6**
Compañía: Infogrames
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Entretenida mezcla de acción y estrategia

## Batman & Robin



**Puntuación 5**
Compañía: Acclaim
Precio: 3.990 pesetas
Jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Buena mezcla de géneros, pero poco jugable.

## Bichos



**Puntuación 8**
Compañía: Sony
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS.

Una fiel adaptación de la película de Disney.

## Bloodlines



**Puntuación 5**
Compañía: Sony
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS, MT

Peculiar adaptación del "Tú la llevas".

## Bomberman World



**Puntuación 5**
Compañía: Sony
Precio: 6.990 pesetas
Número de jugadores: 5
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS, MT

Jugando en compañía es de lo más divertido.

## Divers Dream ¡NOVEDAD!



**Puntuación 6**
Compañía: Konami
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Una aventura preciosa aventura submarina.

## Duke Nukem Time to Kill



**Puntuación 6**
Compañía: GTI
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Acción a raudales con toques de aventura.

## Eliminator



**Puntuación 5**
Compañía: Psygnosis
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Un shoot'em up bastante extraño.

## Hércules (Platinum)



**Puntuación 6**
Compañía: Sony
Precio: 3.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Los más pequeños lo pasarán como héroes.

## Jungla de Cristal (Plat.)



**Puntuación 8**
Compañía: Electronic Arts
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, P

Tres juegos en uno: apasionante y largo.

## Medievil



**Puntuación 8**
Compañía: Sony
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Un excelente juego, bonito y muy divertido.

## Monkey Hero ¡NOVEDAD!



**Puntuación 6**
Compañía: Take 2
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Simpática aventura, ideal para los pequeños.

## Pequeños Guerreros



**Puntuación 4**
Compañía: Electronic Arts
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Adaptación poco afortunada de la película.

## Point Blank



**Puntuación 7**
Compañía: Namco
Precio: 6.990 pesetas
Número de jugadores: 8
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, P

Un simpático y variado arcade de pistola.

## Poy Poy



**Puntuación 5**
Compañía: Konami
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, MT

Parecido al conocido *Bomberman*.

## Poy Poy 2 ¡NOVEDAD!



**Puntuación 6**
Compañía: Konami
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, MT

Muy parecido a la primera parte.

## Psybadek



**Puntuación 4**
Compañía: Psygnosis
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Extraño arcade en el que vas en monopatín.

## Reboot



**Puntuación 5**
Compañía: Electronic Arts
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Buena calidad gráfica, desarrollo monótono.

## Running Wild



**Puntuación 3**
Compañía: Sony
Precio: 6.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Sosas carreras protagonizadas por animales.

## Spawn



**Puntuación 4**
Compañía: Sony
Precio: 6.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Un carismático personaje, un juego pobre.

## Spyro The Dragon



**Puntuación 8**
Compañía: Sony
Precio: 7.490 pesetas
Jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Bonito, largo y jugable: una gran opción.

## Streak Hoverboard Racing



**Puntuación 5**
Compañía: GTI
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS, LC

Velocidad de corte futurista. Entretenido.

## Tai´Fu



**Puntuación 6**
Compañía: Activision
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: DS, MC

Simpático beat'em up con un tigre de héroe.

## Time Crisis (Platinum)



**Puntuación 8**
Compañía: Namco
Precio: 3.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: P

El mejor arcade de pistola.

## Akuji



**Puntuación 7**
Compañía: Eidos
Precio: 8.490 pesetas
Jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

De corte *Tomb Raider*, pero menos complejo.

## Alundra



**Puntuación 8**
Compañía: Psygnosis
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Buena mezcla de acción y juego de rol.

## Atlantis



**Puntuación 5**
Compañía: Virgin
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, R

Una aventura gráfica de lento desarrollo.

## Azure Dreams



**Puntuación 4**
Compañía: Konami
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

El rol se combina con la estrategia.

## Breath of Fire III



**Puntuación 4**
Compañía: Infogrames
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Un RPG puro, feote y sin traducir.

## Broken Sword II

**Puntuación 8**
Compañía: Sony
Precio: 6.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, R

La mejor aventura gráfica en castellano.

## Final Fantasy VII



**Puntuación 10**
Compañía: Sony
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Un juego de rol imprescindible.

## Guardian's Crusade



**Puntuación 6**
Compañía: Activision
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Simpático RPG de entretenido desarrollo.

## Hard Edge



**Puntuación 8**
Compañía: Sunsoft
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

De corte *Resident Evil 2*, con más personajes.

## Last Report



**Puntuación 5**
Compañía: Infogrames
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Una aventura gráfica de calidad, pero lenta.

## Megaman Legends



**Puntuación 6**
Compañía: Capcom
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

El mismo Megaman pero en plan aventurero.

## Men in Black



**Puntuación 5**
Compañía: Gremlin
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

De tipo *Resident Evil*, pero más corto y feo.

## Metal Gear ¡NOVEDAD!



**Puntuación 10**
Compañía: Konami
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Una impactante aventura: imprescindible.

## Monsterseed ¡NOVEDAD!



**Puntuación 4**
Compañía: Sunsoft
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Un sosísimo y aburrido RPG.

## O.D.T.



**Puntuación 6**
Compañía: Psygnosis
Precio: 6.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Entre plataformas y RPG. Entretenido.

## Resident Evil (Plat.)



**Puntuación 9**
Compañía: Capcom
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Más largo que *RE 2*, pero menos bonito.

## Resident Evil 2



**Puntuación 10**
Compañía: Capcom
Precio: 8.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Terror, acción y espeluznantes gráficos.

## Tenchu Stealth Assassins

**Puntuación 7**
Compañía: Activision
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Muévete con sigilo ninja y cumple tu misión.

## The Fifth Element




**Puntuación 5**
Compañía: Kalisto
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

El control baja enteros al resto del juego.

## The Granstream Saga



**Puntuación 8**
Compañía: Sony
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Espectacular Action RPG en 3D.

## Tomb Raider (Platinum)



**Puntuación 9**
Compañía: Eidos
Precio: 4.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

La primera y más tensa aventura de Lara.

## Tomb Raider II (Platinum)



**Puntuación 10**
Compañía: Eidos
Precio: 4.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

El mejor *TR* y a un buen precio.

## Tomb Raider III



**Puntuación 8**
Compañía: Eidos
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

La tercera parte no supera a *TR II*.

## Wild Arms



**Puntuación 7**
Compañía: Sony
Precio: 6.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Un larguísimo RPG de corte *FF VII*.

## Actua Pool



**Puntuación 5**
Compañía: Gremlin
Precio: 7.490 pesetas
Jugadores: De 1 a 16
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Un correcto y completo simulador de billar.

## Actua Soccer (Plat.)



**Puntuación 5**
Compañía: Gremlin
Precio: 3.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

En esto del fútbol hay cosas mejores.

## Actua Soccer 3



**Puntuación 7**
Compañía: Gremlin
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Uno de los mejores simuladores de fútbol.

## Actua Tennis



**Puntuación 3**
Compañía: Gremlin
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Castellano
Periféricos: MC,MT

Muchas opciones para una pobre jugabilidad.

## Adidas P.S. (Platinum)



**Puntuación 5**
Compañía: Psygnosis
Precio: 3.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Un simulador que no pasa de interesante.

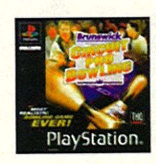
## All Star Tennis´99



**Puntuación 7**
Compañía: Ubi Soft
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, MT, AC, DS

Los mejores tenistas para un gran juego.

## Brunswick circuit pro bowling



**Puntuación 4**
Compañía: THQ
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 6
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Un simulador de bolos demasiado simple.

## Cool Boarders 2 (Plat.)



**Puntuación 8**
Compañía: Sony
Precio: 3.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: castellano
Periféricos: MC, DS

Un gran simulador y a muy buen precio.

## Cool Boarders 3



**Puntuación 8**
Compañía: Sony
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: castellano
Periféricos: MC, DS

El mejor juego de snowboard.

## FIFA'99



**Puntuación 9**
Compañía: Electronic Arts
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 8
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS, MT

El mejor simulador de fútbol del momento.

## ISS Pro (Platinum)



**Puntuación 9**
Compañía: Konami
Precio: 3.890 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

El mejor Platinum de fútbol. Muy jugable.

## ISS Pro'98



**Puntuación 8**
Compañía: Konami
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Un gran simulador, pero con pocas opciones.

## Int. Track & Field (Plat.)



**Puntuación 6**
Compañía: Konami
Precio: 3.890 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

La mejores pruebas de las olimpiadas.

## Knockout Kings '99



**Puntuación 5**
Compañía: Electronic Arts
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Completo simulador de boxeo, aunque lento.

## Líbero Grande



**Puntuación 5**
Compañía: Namco
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Sólo controlamos a un jugador: muy peculiar.

## Madden NFL'99



**Puntuación 6**
Compañía: Electronic Arts
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

El mejor simulador de fútbol americano.

## Michael Owens WLS'99



**Puntuación 7**
Compañía: Eidos
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, MT

Un buen juego de fútbol, completo y fácil.

## NBA Live'99



**Puntuación 8**
Compañía: Electronic Arts
Precio: 7.490 pesetas
Jugadores: 8
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, MT, DS

El mejor y más completo simulador de basket.

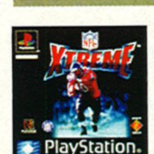
## NBA Pro´99 ¡NOVEDAD!



**Puntuación 7**
Compañía: Konami
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 8
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS, MT

Un gran simulador de baloncesto.

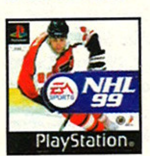
## NFL Xtreme



**Puntuación 5**
Compañía: Sony
Precio: 6.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Un correcto simulador de fútbol americano.

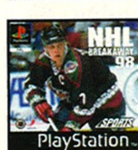
## NHL '99



**Puntuación 8**
Compañía: Electronic Arts
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 8
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, MT, DS

Un gran juego de hockey, muy completo.

## NHL Breakway '98



**Puntuación 7**
Compañía: Acclaim
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Muy parecido a la del año anterior.

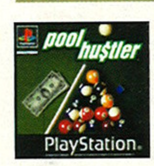
## NHL Face Off' 99



**Puntuación 5**
Compañía: Sony
Precio: 7.490 pesetas
Jugadores: 8
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS, MT

Un divertido simulador de hockey.

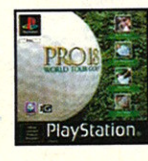
## Pool Hustler



**Puntuación 4**
Compañía: Infogrames
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 6
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, AC

Un lento, aunque completo, juego de billar.

## Pro 18



**Puntuación 5**
Compañía: Psygnosis
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 16
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Un simulador de golf completo y jugable.

## Pro Boarders 2



**Puntuación 6**
Compañía: Sony
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Un divertido simulador de snowboard.

## Puma S. Soccer ¡NOVEDAD!



**Puntuación 4**
Compañía: Infogrames
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Un arcade de fútbol bastante soso.

## Rushdown



**Puntuación 3**
Compañía: Infogrames
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Un juego flojo que combina tres deportes.

## Sensible Soccer



**Puntuación 5**
Compañía: GTI
Precio: 7.490 pesetas
Jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

El clásico de siempre, jugable pero simple.

## Ten Pin Alley



**Puntuación 4**
Compañía: Electronic Arts
Precio: 5.990 pesetas
Número de jugadores: 6
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Un simplote simulador de bolos.

## Tennis Arena



**Puntuación 7**
Compañía: Ubi Soft
Precio: 4.990 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, MT

Divertido y simpático juego de tenis.

## Tiger Woods '99



**Puntuación 5**
Compañía: Electronic Arts
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, MT

Un buen simulador de golf, pero lento.

## Total NBA'98



**Puntuación 6**
Compañía: Sony
Precio: 6.990 pesetas
Número de jugadores: 8
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, MT

Un muy jugable juego de baloncesto.

## UEFA C. Leage ¡NOVEDAD!



**Puntuación 8**
Compañía: Eidos
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Disfruta jugando la Liga de Campeones

## Victory Boxing 2



**Puntuación 4**
Compañía: JVC
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Pocos atractivos para un feo juego de boxeo.

## Viva Football



**Puntuación 7**
Compañía: Virgin
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Juega el Mundial con equipos históricos.

## Wayne Gretzky' Hockey 98



**Puntuación 4**
Compañía: GTI
Precio: 6.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Un simulador de hockey bastante pobre.

## Air Combat (Platinum)



**Puntuación 6**
Compañía: Namco
Precio: 3.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, AC

Un mata-mata con aires de simulador.

## Alien Trilogy (Platinum)



**Puntuación 9**
Compañía: Acclaim
Precio: 3.990 pesetas
Jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Muy bien ambientado, largo y difícil.

## Apocalypse



**Puntuación 8**
Compañía: Activision
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Frenético y divertidísimo arcade 3D.

## Armored Core



**Puntuación 6**
Compañía: Sony
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Un mata-mata 3D a los mandos de un robot.

## Assault



**Puntuación 7**
Compañía: Telstar
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Un buen arcade 3D ideal para dos jugadores.

## Asteroids



**Puntuación 6**
Compañía: Activision
Precio: 5.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Un clásico totalmente renovado.

## B-Movie



**Puntuación 7**
Compañía: GTI
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, AC

Curioso matamarcianos con libertad 3D.

## Colony Wars Vengeance



**Puntuación 8**
Compañía: Psygnosis
Precio: 7.4990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Un espléndido simulador espacial.

## Doom (Platinum)



**Puntuación 7**
Compañía: GTI
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

El mito de los shoot'em up a buen precio.

## Forsaken



**Puntuación 8**
Compañía: Acclaim
Precio: 3.990 pesetas
Jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Laberintos 3D, muchos tiros y gran calidad.

## G-Police (Platinum)



**Puntuación 7**
Compañía: Psygnosis
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Un helicóptero futurista, un mata-mata 3D.

## Loaded (Platinum)



**Puntuación 7**
Compañía: Gremlin
Precio: 3.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Acción y mucho gore para dos jugadores.

## N20



**Puntuación 6**
Compañía: Gremlin
Precio: 6.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Mueve tu nave por el interior de un túnel.

## R-Types



**Puntuación 4**
Compañía: Virgin
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Las dos versiones del clásico matamarcianos.

## R-Type Delta ¡NOVEDAD!



**Puntuación 7**
Compañía: Sony
Precio: 6.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Los amante del género no podrán resistirse.

## Retroforce



**Puntuación 6**
Compañía: Psygnosis
Precio: 7.490 pesetas
Jugadores: 4
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Divertido y original mata-mata en 3D.

## Shadow Gunners



**Puntuación 6**
Compañía: Ubi Soft
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma:Castellano
Periféricos: MC, DS

Gana la guerra a los mandos de un robots.

## Soviet Strike (Plat.)



**Puntuación 7**
Compañía: Electronic Arts
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Estrategia y acción pilotando helicópteros.

## Wing Over 2



**Puntuación 4**
Compañía: JVC
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS, AS

Un complejo y completo simulador de vuelo.

### Civilization II



**Puntuación 6**
Compañía: Activision
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Haz evolucionar una civilización desde cero.

### C & C (Platinum)



**Puntuación 8**
Compañía: Westwood
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, R, LC

Juego de guerra en tiempo real: absorbente.

### C&C: Red Alert Retaliation



**Puntuación 8**
Compañía: Westwood
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, R, LC

Muy parecido a sus antecesores.

### Constructor



**Puntuación 5**
Compañía: Acclaim
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, R

Un divertido simulador de construir barrios.

### Global Domination



**Puntuación 5**
Compañía: Psygnosis
Precio: 7.490 pesetas
Jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Domina el mundo usando tu poder nuclear.

### KKND Krossfire



**Puntuación 6**
Compañía: Infogrames
Precio: 7.990 pesetas
Jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Estilo *Command & Conquers*, pero más flojo.

### Populous: El principio



**Puntuación 8**
Compañía: Bullfrog
Precio: 7.490 pesetas
Jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Conviértete en el dios de un planeta.

### The Unholy War



**Puntuación 6**
Compañía: Crystal Dinamics
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Curiosa mezcla de estrategia y lucha.

### Theme Hospital



**Puntuación 8**
Compañía: Electronic Arts
Precio: 7.490 pesetas
Jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, R

Dirige un hospital y diviértete como nunca.

### Abe´s Oddysee (Plat.)



**Puntuación 9**
Compañía: GTI
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Un inteligente plataformas. Genial.

### Abe´s Exoddus



**Puntuación 8**
Compañía: GTI
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Supera a la primera parte, pero es más caro.

### Blasto



**Puntuación 4**
Compañía: Sony
Precio: 6.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, AC

De diseño simplista y desarrollo monótono.

### Crash Bandicoot (Plat.)



**Puntuación 6**
Compañía: Sony
Precio: 3.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Un gran juego superado por sus secuelas.

### Crash Bandicoot 2 (Plat.)



**Puntuación 8**
Compañía: Sony
Precio: 3.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

No supera a la tercera parte, pero su precio...

### Crash Bandicoot 3




**Puntuación 9**
Compañía: Sony
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Un divertido, variado y espléndido juego.

### Croc (Platinum)

**Puntuación 6**
Compañía: Electronic Arts
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, AC

Largo y simpático, pero repetitivo.

### Dreams ¡NOVEDAD!

**Puntuación 5**
Compañía: Virgin
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Bonito, pero de difícil control.

### El mundo perdido

**Puntuación 3**
Compañía: Electronic Arts
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Pésima adaptación de la película.

### Gex 3D: Enter the Gecko






**Puntuación 7**
Compañía: Crystal Dinamics
Precio: 6.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Un genial y divertido plataformas 3D.

### Gex: DCA ¡NOVEDAD!

**Puntuación 8**
Compañía: Crystal Dinamics
Precio: 8.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Mejor y más divertido que su antecesor.

### Heart of Darkness

**Puntuación 8**
Compañía: Infogrames
Precio: 7.490 pesetas
Jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

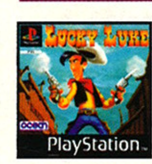
Inteligencia y habilidad a partes iguales.

### Klonoa

**Puntuación 6**
Compañía: Namco
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Simpático y divertido, ideal para los peques.

### Lucky Luke



**Puntuación 6**
Compañía: Infogrames
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC.

Variado y divertido, aunque duro de control.

### Megaman 8



**Puntuación 5**
Compañía: Capcom
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Típica aventura Megaman.

### Megaman X 4



**Puntuación 6**
Compañía: Capcom
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Mejor que el anterior.

### Mickey's W. Adventures (Plat.)



**Puntuación 7**
Compañía: Sony
Precio: 3.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Divertido y largo: ideal para los pequeños.

### Pandemonium (Plat.)



**Puntuación 5**
Compañía: Crystal Dinamics
Precio: 8.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Simple y repetitivo, pero colorista.

### Pitfall 3D



**Puntuación 7**
Compañía: Activision
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Larguísimo, bonito y rebosante de humor.

## Rascal



**Puntuación 6**
Compañía: Psygnosis
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS.

Sólido plataformas 3D, pero algo repetitivo.

## Rayman (Platinum)



**Puntuación 7**
Compañía: Ubi Soft
Precio: 3.290 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Divertido plataformas a muy buen precio.

## Tombi!



**Puntuación 7**
Compañía: Sony
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Mezcla aventura y plataformas, divertido.

## Auto Destruct



**Puntuación 5**
Compañía: Electronic Arts
Precio: 6.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, AC

Destruye cualquier coche que encuentres.

## Bomberman Racing ¡NOVEDAD!

**Puntuación 5**
Compañía: Hudson
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS, MT

Destruye cualquier coche que encuentres.

## C3 Racing

**Puntuación 7**
Compañía: Infogrames
Precio: 7.490 pesetas
Jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, V, DS

Un gran simulador, aunque le falta chispa.

## Colin McRae Rally



**Puntuación 9**
Compañía: Codemasters
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS, V

El más realista de los juegos de rallies.

## Destruction Derby (Plat.)



**Puntuación 7**
Compañía: Psygnosis
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Un clásico de la velocidad. Muy bueno.

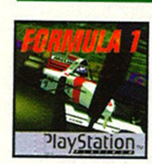
## Destruction Derby 2 (Plat.)



**Puntuación 8**
Compañía: Psygnosis
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

La diversión (y la destrucción) aseguradas.

## Formula 1 (Platinum )



**Puntuación 8**
Compañía: Psygnosis
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

La diversión (y la destrucción) aseguradas.

## Formula 1'97



**Puntuación 9**
Compañía: Psygnosis
Precio: 4.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, V

El mejor simulador de F-1 del mercado.

## Fórmula 1 '98



**Puntuación 7**
Compañía: Psygnosis
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS, V, LC

No supera a su antecesor.

## Gran Turismo (Plat)



**Puntuación 10**
Compañía: Sony
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

El mejor simulador al mejor precio.

## Grand Theft Auto (Plat.)



**Puntuación 6**
Compañía: Take 2
Precio: 4.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Debemos cumplir los encargos de la mafia.

## Jet Rider 2



**Puntuación 5**
Compañía: Sony
Precio: 6.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Motos flotantes sobre escenarios feotes.

## Megaman Battle & Chase



**Puntuación 5**
Compañía: Capcom
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, AC

Un arcade infantil con personajes Megaman.

## Micromachines V3



**Puntuación 7**
Compañía: Codemasters
Precio: 4.490 pesetas
Número de jugadores: 8
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, MT

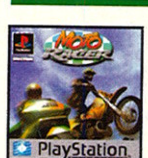
Coches y circuitos en miniatura. Genial.

## Mónaco Gran Prix

**Puntuación 7**
Compañía: Ubi Soft
Precio: 7.490 pesetas
Jugadores: 4
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Un duro competidor para la serie F-1.

## Moto Racer (Platinum)



**Puntuación 7**
Compañía: Electronic Arts
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Parecido a la segunda parte, con mejor precio.

## Moto Racer 2



**Puntuación 6**
Compañía: Electronic Arts
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Suberbikes y Motocross en el mismo juego.

## Motorhead



**Puntuación 6**
Compañía: Gremlin
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Manejable, bonito, divertido y... corto.

## NFS: Road Challenge ¡NOVEDAD!



**Puntuación 8**
Compañía: Electronic Arts
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS, V

La mejor versión de la saga *Need for Speed.*

## Newman Haas Racing



**Puntuación 7**
Compañía: Psygnosis
Precio: 7.4990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS, V

Muy parecido a F-1'97, pero inferior.

## Porsche Challenge



**Puntuación 7**
Compañía: Sony
Precio: 3.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS, V

Una maravilla visual, pero se hace corto.

## Rally Cross 2



**Puntuación 6**
Compañía: Sony
Precio: 5.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Más arcade que rally resulta entretenido.

## Ridge Racer (Platinum)



**Puntuación 6**
Compañía: Namco
Precio: 3. 490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, V, LC

Un veloz arcade, aunque algo simple.

## Ridge Racer Revolution



**Puntuación 6**
Compañía: Namco
Precio: 3. 490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, V, LC

Un veloz arcade, aunque algo simple.

## Ridge Racer Type 4



**Puntuación 9**
Compañía: Namco
Precio: 8. 490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, V, DS

La culminación de la serie: largo y divertido.

## Road Rash (Platinum)



**Puntuación 4**
Compañía: Electronic Arts
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Carreras callejeras de motos. Bastante feote.

## Rogue Trip



**Puntuación 6**
Compañía: GTI
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Conduce y destruye a tus contrincantes.

## Rollcage



**Puntuación 6**
Compañía: Psygnosis
Precio: 7.490 pesetas
Jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Un arcade rapidísimo, pero un tanto alocado.

## San Francisco Rush



**Puntuación 4**
Compañía: GTI
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Irreal y frenético arcade, de gráficos simples.

## S.C.A.R.S.



**Puntuación 7**
Compañía: Ubi Soft
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Un arcade de muy buen aspecto, pero corto.

## Super Cross '98



**Puntuación 5**
Compañía: Acclaim
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, AC

Entretenido simulador de cross, pero brusco.

## Test Drive 5



**Puntuación 5**
Compañía: Electronic Arts
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma:Castellano
Periféricos: MC, DS

Completísimo, aunque gráficamente pierde.

## Toca Touring Car (Plat.)



**Puntuación 7**
Compañía: Codemasters
Precio: 4.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS, V

Excepcionalmente realista y de control fácil.

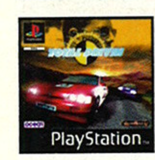
## Toca Touring Car 2



**Puntuación 7**
Compañía: Codemasters
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS, V

Más completo que el anterior, pero más lento.

## Total Drivin (Platinum)



**Puntuación 6**
Compañía: Ocean
Precio: 4.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, V

Muchos coches, mediocre calidad gráfica.

## V-Rally (Platinum)



**Puntuación 9**
Compañía: Infogrames
Precio: 4.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS, V

Un gran simulador a un bajo precio.

## Vigilante 8



**Puntuación 6**
Compañía: Activision
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Conducción y disparo en la misma pista.

## Wipeout (Platinum)



**Puntuación 7**
Compañía: Psygnosis
Precio: 3.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, V

Un clásico, superado por la segunda parte.

## Wipeout 2097 (Plat.)



**Puntuación 8**
Compañía: Psygnosis
Precio: 3.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Veloz, trepidante y largo. Todo un clásico.

## Baby Universe



**Puntuación 3**
Compañía: Sony
Precio: 6.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: inglés
Periféricos: AC

Para hacer presentaciones musicales.

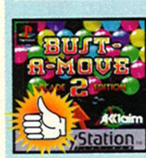
## Bust A Groove



**Puntuación 8**
Compañía: Sony
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, AC

Divertidísimo simulador de baile.

## Bust A Move 2 (Plat.)



**Puntuación 8**
Compañía: Acclaim
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Reflejos e inteligencia: absorbente a tope.

## Bust A Move 4



**Puntuación 7**
Compañía: Acclaim
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS.

Por su precio, mejor hazte con *BAM2*.

## Devil Dice



**Puntuación 6**
Compañía: Sony
Precio: 6.990 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, AC, MT

Un puzzle muy entretenido y cerebral.

## Fluid



**Puntuación 4**
Compañía: Sony
Precio: 6.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Curiosa y relajante aplicación musical.

## Kula World



**Puntuación 6**
Compañía: Sony
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Tan importante es pensar como actuar.

## Lemmings



**Puntuación 4**
Compañía: Psygnosis
Precio: 4.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, R

Recopilación de los dos juegos originales.

## Live Wire ¡NOVEDAD!



**Puntuación 4**
Compañía: Infogrames
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Un puzzle de difícil control.

## Mr Domino



**Puntuación 5**
Compañía: Virgin
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Con inteligencia podrás tirar todas las fichas.

## Music



**Puntuación 8**
Compañía: Codemaster
Precio: 6.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Un genial programa para componer música.

## Pro Pinball: Big Race USA



**Puntuación 7**
Compañía: Empire
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS. LC

Lástima que sólo tenga una mesa.

## Pro Pinball: Timeshock



**Puntuación 7**
Compañía: Empire
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Con alguna mesa más...

## Shangai ¡NOVEDAD!



**Puntuación 6**
Compañía: Sunsoft
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC.

Una nueva versión del clásico puzzle.

## Tetris Plus



**Puntuación 8**
Compañía: JVC
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

El clásico de siempre con nuevos juegos.

## True Pinball (Platinum)



**Puntuación 5**
Compañía: Ocean
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Correcto pinball con tres mesas diferentes.

## Yoyo´s Puzzle Park



**Puntuación 5**
Compañía: Virgin
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Un reto de la habilidad e inteligencia.

## Worms (Platinum)



**Puntuación 5**
Compañía: Ocean
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Con más resolución sería irresistible.

## Biofreaks



**Puntuación 4**
Compañía: GTI
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, AC

Mucho espectáculo gráfico, poca jugabilidad.

## Busido Blade



**Puntuación 4**
Compañía: GTI
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, AC

Mucho espectáculo gráfico, poca jugabilidad.

## Cardinal Syn



**Puntuación 7**
Compañía: Sony
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Mucho gore para un arcade de lucha 3D.

## Darkstalkers 3



**Puntuación 8**
Compañía: Capcom
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Mucho humor para un gran arcade 2D.

## Dead or Alive



**Puntuación 8**
Compañía: Sony
Precio: 6.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Uno de los mejores arcades de lucha. Corto.

## Dragon Ball Final Bout



**Puntuación 6**
Compañía: Bandai
Precio: 8.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Goku y sus amigos sobre escenarios 3D.

## Dinasty Warriors



**Puntuación 5**
Compañía: Infogrames
Precio: 5.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Completo y divertido, aunque soso de gráficos.

## Kensei



**Puntuación 3**
Compañía: Konami
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Un réplica de *Tekken* con escasa calidad.

## Marvel vs Street Fighter



**Puntuación 6**
Compañía: Capcom
Precio:7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Los héroes Marvel y la jugabilidad Capcom.

## Mortal Kombat 4



**Puntuación 7**
Compañía: GTI
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

El mejor y más doloroso de la serie, ahora 3D.

## Mortal Kombat Trilogy



**Puntuación 6**
Compañía: GTI
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Recopilación de los tres primeros *MK*.

## Pocket Fighters



**Puntuación 5**
Compañía: Capcom
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Ryu y sus amigos en plan caricatura.

## Rival Schools



**Puntuación 8**
Compañía: Capcom
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma:Inglés
Periféricos: MC, DS

La jugabilidad Capcom, gráficos poligonales.

## Soul Blade (Platinum)



**Puntuación 8**
Compañía: Namco
Precio: 3.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Su único defecto es ser corto, lo demás...

## Star Wars: Masters of Teräs Käsi



**Puntuación 5**
Compañía: Lucas Arts
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Peleas entre los personajes de Star Wars.

## Street Fighter Collection



**Puntuación 5**
Compañía: Capcom
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Recopilación de los juegos *SFII* de 16 bits.

## Tekken (Platinum)



**Puntuación 9**
Compañía: Namco
Precio: 3.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Tan impresionante como su precio.

## Tekken 2 (Platinum)



**Puntuación 9**
Compañía: Namco
Precio: 3.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Tan impresionante como su precio.

## Tekken 3



**Puntuación 10**
Compañía: Namco
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

El mejor arcade de lucha hasta la fecha.

## Toshinden



**Puntuación 5**
Compañía: Takara
Precio: 3.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Los años no pasan en balde.

## VS



**Puntuación 6**
Compañía: THQ
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Interesante, aunque difícil de controlar.

## War Gods



**Puntuación 6**
Compañía: THQ
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Interesante, aunque difícil de controlar.

## X-Men Vs Street Fighter



**Puntuación 6**
Compañía: Capcom
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Adaptación de la recreativa.

## Zero Divide 2



**Puntuación 3**
Compañía: Sony
Precio: 6.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Lenta, aburrida y cortas luchas de robots.

GTI • Velocidad

# Driver ¡¡Hemos conducido al borde de la ley!!

Desde que aparecieron las primeras imágenes de *Driver*, la redacción de PlayManía ha sentido una especial atracción por este juego. Pero, a pesar de todo lo que os hemos dicho hasta ahora sobre él, debemos reconocer que nos hemos quedado cortos a la hora de deshacernos en elogios.

Sí, porque la beta que nos ha llegado recientemente nos ha demostrado que va a ser una de las grandes estrellas del año. Y que conste que esta versión todavía no es la definitiva...

Para que os hagáis una idea, gráficamente va a ser incluso superior en algunos aspectos a los grandes clásicos de la velocidad, especialmente en lo que se refiere a la solidez, el fiable comportamiento de los vehículos y los desperfectos ocasionados en las carrocerías.

Por otra parte, la fabulosa recreación de cuatro famosas ciudades americanas va a servir de marco para las numerosas fechorías que los capos mafiosos nos encargarán. De este modo se fusionará de una manera espectacular el concepto de juego que presentaban las misiones de *Grand Theft Auto* con el desarrollo del tercer episodio de *La Jungla de Cristal* que, como algunos recordaréis, nos permitía desplazarnos libremente con un coche por las calles de la ciudad.

No obstante, aunque el principal atractivo del juego se concentrará en su desarrollo y en su planteamiento gráfico, la traducción al castellano de los diálogos (en una jerga barriobajera de lo más apropiada), la diversidad de misiones que tendremos que cumplir para la mafia en nuestro papel de policía infiltrado y sus muchos y variados modos de juego se encargarán de proporcionarle aún más posibilidades de diversión.

Todo esto, aderezado con un regustillo a Road Movie y con algunos toques del cine policiaco de los 70, conformarán el que será uno de los mejores juegos de este año.

**Primera impresión:** E

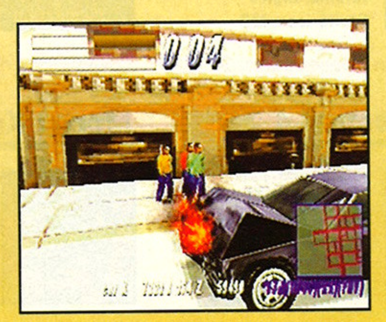
## Las ciudades del delito

*Driver* incluirá un total de 4 ciudades distintas que servirán de marco a nuestras fechorías. Para recrear estas cuatro localizaciones, los grafistas del equipo de Reflections viajaron a New York, Los Angeles, San Francisco y Miami. Por eso no resultará extraño reconocer los elementos característicos de cada ciudad, como por ejemplo, las empinadas cuestas de San Francisco. Por detalles, desde luego, no será.

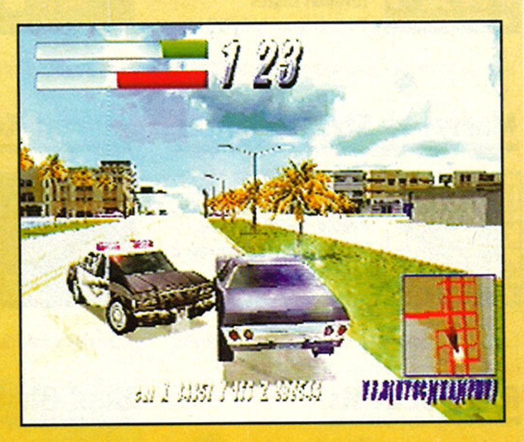









Cuando completemos un "encarguito" seremos premiados con una secuencia de vídeo que ilustrará el cometido de nuestra misión. En este caso, nuestro objetivo era recoger a una manada de "chorizos" que acaban de saquear un banco.







Uno de los puntos fuertes de *Driver* serán las realistas colisiones, sobre todo cuando nos persigan varios coches de policía.



MIDWAY • Acción

# Rampage 2

## !Destruye cuanto quieras!

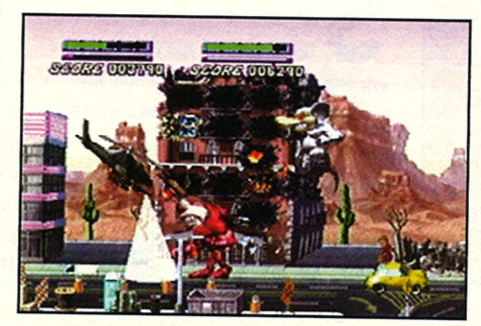
Al igual que en su antecesor, en *Rampage 2* volveremos a convertirnos en un monstruo gigantesco con tendencia a destruir cuanta ciudad se le ponga por delante. Y de paso devorando a sus incautos ciudadanos. Como es natural, éstos tratarán de defenderse como cosacos y para ello llamarán al ejército, a la policía, al espontáneo de turno, y a todos aquellos capaces de lanzar una bomba sobre nuestro pellejo.

Ante ataques tan viles, sólo podremos responder saltando sobre los edificios y cual moderno King Kong, aporrearlos hasta convertirlos en escombros. Bromas aparte, todo apunta a que este título mantendrá la mecánica del juego anterior, limitándose las novedades al cambio de monstruos, de ciudades y a una mayor fluidez en los gráficos.

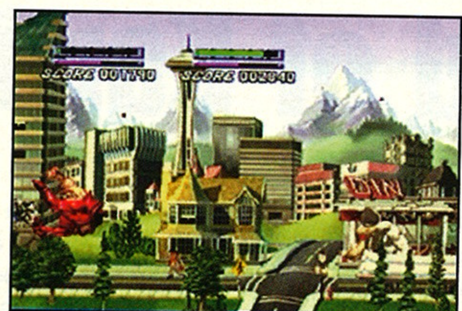
Todo ello nos hace suponer que *Rampage 2* será un título muy repetitivo aunque nos permitirá descargar adrenalina a garras llenas, incluso acompañados por un amigo. Allá por Junio, os lo podremos confirmar.

**Primera Impresión:** R





El juego permitirá la participación de hasta tres jugadores simultáneos gracias al uso del Multi Tap.



KONAMI• Acción

# Trap Runner

## ¡Te pillé !





Curioso es la palabra que mejor definirá este título de Konami. Ambientado en un lejano futuro, en *Trap Runner* tomaremos el papel de un gladiador que se enfrentará a sus rivales en amplios y extraños escenarios.

Los combates serán uno contra uno y deberemos movernos por edificios repletos de escaleras, pasillos y objetos especiales. El objetivo es acabar con el rival antes de que éste haga lo propio, atacándole tanto cuerpo a cuerpo como a base de plantar bombas.

Para ver lo que da de sí esta interesante idea, tendremos que esperar hasta finales de mayo.

**Primera Impresión:** R





CODEMASTERS• Deportivo

# No Fear DownHill Mountain Bike

## Pedaleando montaña abajo

Todos los aficionados al ciclismo estamos de enhorabuena. A finales de Mayo, Codemasters tiene prevista la salida de *No Fear DownHill Mountain Bike,* un juego que nos sumergirá de lleno en el apasionante mundo del ciclismo de montaña. En él nuestro corredor (podremos elegir entre seis distintos) tendrá que esforzarse por llegar el primero a la meta de 24 agrestes circuitos, todos cuesta bajo y repletos de obstáculos de todo tipo.

*No Fear DownHill Mountain Bike* incluirá varios modos de juego, yendo desde la consabida opción campeonato a la de modo versus, en la que podremos competir hasta con tres amigos al mismo tiempo.

Aunque el juego resulta muy prometedor, con unos gráficos en alta resolución capaces de quitar el hipo a cualquiera, todavía está al 80% del desarrollo y quedan algunas cosillas que ajustar, como el control del ciclista, que todavía resulta un poco brusco. Pero promete.

**Primera Impresión:** B

El juego incluirá una barra que indicará la energía de nuestro corredor. Cuanto más pedaleemos más nos cansaremos, por lo que deberemos dosificar bien nuestras fuerzas para poder aguantar toda la prueba.

SONY • Velocidad

## Speed Freaks

### Corre, corre cochecito




Speed Freaks será un arcade de carreras de aspecto un tanto infantiloide donde nos encontraremos con unos simpáticos personajillos cabezones que correrán con sus coches por 12 circuitos tratando de llegar los primeros a la meta. Para ello, tendrán que recoger ítems especiales como turbos y armas con las que hacer volar por los aires a sus competidores.

Los circuitos serán muy variados y coloristas, y estarán repletos de rutas alternativas y atajos.

Esperemos que antes de la salida del juego en Junio mejoren algunos aspectos ya que en la versión alpha que hemos jugado es demasiado fácil perder el control.

**Primera Impresión:** B




El simpático aspecto del juego y su divertida mecánica pueden hacer de este título uno de los preferidos de los pequeños de la casa.

KONAMI • Juego de rol

# Legend of Kartia

## Rol y estrategia de calidad

Los amantes del rol estamos de suerte, porque muy pronto llegará *Legend of Kartia*, un título en la más pura tradición de tablero. Este juego de Konami nos trasladará a un mundo mágico repleto de magia, aventuras y peligros, pudiendo elegir para explorarlo entre dos personajes distintos: un caballero o una maga-guerrera.

El juego tendrá una mecánica muy similar a la de otro título de Konami, *Vandal Hearts*. Como en este clásico, la historia se irá desvelando a lo largo de escenas cortas unidas entre sí por unos combates prefijados.

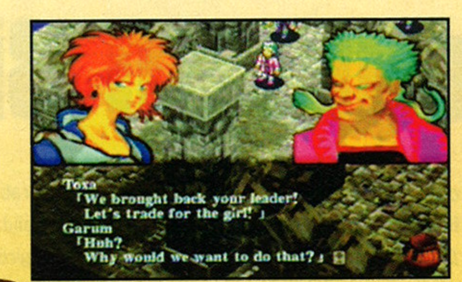
Estos combates se desarrollarán por turnos sobre unos escenarios 3D, en los que cada personaje podrá recorrer una distancia máxima para realizar sus acciones (atacar, usar y recoger objetos o tirar hechizos).

Como es natural, *Legend of Kartia* incorporará también rasgos propios e innovaciones importantes, como la posibilidad de invocar en los combates criaturas que se queden contigo y que vayan ganando experiencia y mejorando sus estadísticas, o la existencia de una opción multijugador.

Lástima que aún tengamos que esperar a finales de Mayo. Y que vaya a estar en inglés.

**Primera Impresión:** MB









La magia será un factor fundamental a tener en cuenta en los combates. Podrás acabar con casi cualquier enemigo gracias a un solo hechizo.



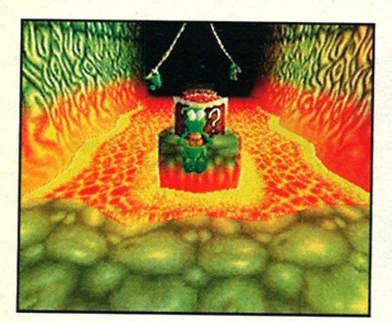

El movimiento de los personajes en los combates será semejante al de un juego de tablero: por turnos, de uno en uno y un número limitado de casillas.



ELECTRONICS ARTS • Plataformas

# Croc 2

## El cocodrilo más saltarín



Croc quiere volver a convertirse en el rey de las plataformas. Posibilidades tiene, desde luego.

Efectivamente, el reptil que hasta la llegada de Spyro fuera rey absoluto de las plataformas 3D, se prepara para volver con más fuerza que nunca en un título repleto de innovaciones y sorpresas.

El objetivo seguirá siendo salvar a los simpáticos Gobbos del malvado (y renacido) Barón Dante, para lo cual tendremos que recorrer 59 fases recogiendo cristales, saltando precipicios y resolviendo puzzles. Estos últimos serán más complicados que los de la primera parte, pero afortunadamente para nosotros contaremos con la colaboración de los Gobbos, con los que ahora no sólo podremos hablar sino incluso hacer que nos ayuden.

Pero las mejoras de *Croc 2* no terminan ahí. Nuestro escamoso amigo no sólo mantendrá sus movimientos tradicionales (salto, ataque giratorio con la cola, etc...), sino que podrá realizar otros nuevos (como un triple salto en el aire), a los que podrá acceder según vaya avanzando por los niveles y solucionando puzzles.

Si a eso le unimos una mayor calidad en los gráficos, una gran reducción en los tiempos de carga y la posibilidad de pilotar distintos vehículos, *Croc 2* podría ser un título indispensable en nuestra colección.

**Primera impresión:** MB





EIDOS • Estrategia

# Warzone 2100

## Mecánicos al poder



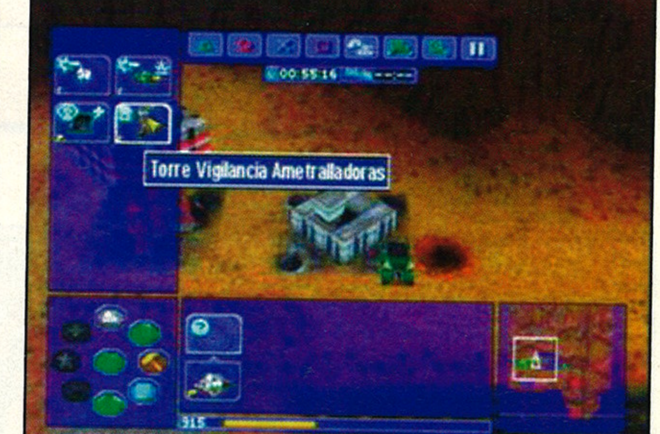


Con *Warzone 2100* se ampliará la lista de juegos de estrategia que están apareciendo para PlayStation. Y en castellano.

Se trata de un juego de estrategia en tiempo real en el que tendremos que poneros al frente de una facción de supervivientes de un holocausto nuclear y construir bases, armas y vehículos con los que dominar un territorio determinado.

El terreno será tridimensional, lo que implica la existencia de un montón de opciones tácticas nuevas, como el control de las alturas o la posibilidad de esconder a las tropas. Además, *Warzone 2100* permitirá a cada jugador diseñar sus propias unidades mezclando los componentes de las existentes. Si añadimos que irá acompañado de un innovador sistema de campaña, en el que comenzaréis cada misión con los efectivos restantes de la anterior y que será compatible con ratón, coincidiréis con nosotros en que promete ser un juego que conviene no perder de vista.

**Primera Impresión:** B




El juego ofrecerá múltiples posibilidades de construcción y de movimiento de tropas añadiendo además un nuevo factor estratégico: las 3D. Gracias a ello podremos sumar a nuestras tácticas la posibilidad de, por ejemplo, ocultar tropas tras una loma.

INFOGRAMES • Plataformas

# Bugs Bunny Lost in Time

## Plataformas animadas de ayer y hoy

El conejo más incombustible de todos los tiempos, Bugs Bunny, ultima los preparativos de su salto a PlayStation para deleite de los seguidores de la Warner.

*Bugs Bunny Lost in Time* será una aventura plataformera totalmente tridimensional, en la que tendremos que ayudar al entrañable Bugs a salir bien parado del lío en el que se meterá al encontrarse con una máquina del tiempo.

A lo largo y ancho de 22 niveles (que comprenderán 5 épocas distintas) ayudaremos a nuestro conejo favorito a recoger zanahorias y objetos especiales (como relojes o cajas de la compañía ACME) para poder volver al presente.

Como es natural en este género, nuestra tarea se verá dificultada por todo tipo de obstáculos y enemigos que tendremos que saber evitar y/o anular. Dentro de los primeros nos encontraremos con los consabidos abismos, saltos y plataformas móviles, mientras que entre los adversarios nos las tendremos que ver con los oponentes habituales de Bugs, como Elmer, la Bruja o el mezquino y envidioso Pato Lucas.

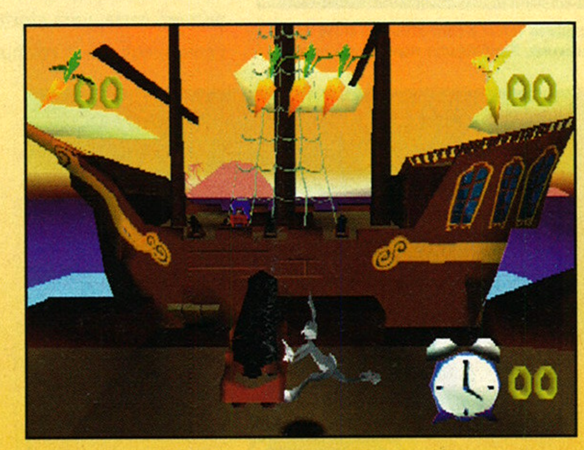
Todo ello irá acompañado por unos gráficos coloristas de fluida animación y repletos de efectos lumínicos (relámpagos, explosiones) y de animaciones escenográficas (cascadas, ríos de lava, nieve, hojas de árboles), que recrearán a la perfección, para goce y deleite de los pequeños (y los no tan pequeños), el mágico universo de los dibujos de la Warner.

¡Lástima que aún tengamos que esperar hasta junio!

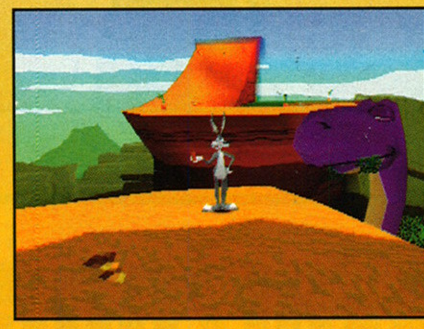
**Primera Impresión: MB**



La ambientación de este título recrea fielmente el aspecto y el espíritu de los dibujos de la Warner, gracias a unos coloristas gráficos repletos de animaciones y efectos lumínicos.




Entre los enemigos a sortear, nos encontraremos con algunos de los personajes más famosos de la Warner.



El juego será totalmente 3D, ofreciéndonos una libertad de movimiento casi absoluta que nos obligará a buscar los ítems por los sitios más insospechados y rebuscados.

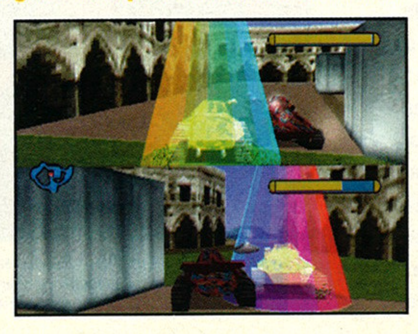
GROLIER • Velocidad

# Tank Racer

## ¡Peligro: tanque fuera de control!



En el caso de que un rival nos adelante, siempre podemos intentar volarle con uno de nuestros obuses.



Tradicionalmente, los arcades de carreras se caracterizan por presentarnos competiciones en las que para llegar primeros a la meta no sólo tenemos que correr rápido, sino además arrojar toda clase de ítems sobre nuestros rivales. *Tank Racer*, será un típico exponente de este género, siendo su única novedad los vehículos que conduciremos: tanques.

El juego nos pondrá a los mandos de muy diversos tipos de blindados,con la obligación el llegar el primero a la meta. Para ello, no sólo contaremos con un buen puñado de ítems, sino que también podremos disparar a los rivales o atajar arrasando con todo.

De momento el juego nos ha parecido un poco flojo a nivel gráfico, pero cuando tengamos una versión final os lo confirmaremos. O no.

**Primera impresión:**  R

TAKE 2 • Estrategia

# Comandos para la paz Rainbow Six

Inspirado en una novela del famoso escritor norteamericano Tom Clancy, *Rainbow Six* nos situará al mando de una unidad antiterrorista internacional. Nuestra función será la de intervenir como último recurso en crisis armadas, liberar rehénes o eliminar a determinados personajes.

Para ello contaremos con un grupo de comandos con habilidades y características propias a los que podremos equipar a nuestro gusto antes de la misión. El éxito dependerá de nuestro acierto a la hora de escoger a los hombres y su equipo: si en una misión en la que hay que eliminar en silencio a unos centinelas cogemos al especialista en explosivos y lo armamos con una escopeta, las probabilidades de éxito no serán muy elevadas...

*Rainbow Six* será un título muy divertido y atípico, cuyos únicos puntos "dudosos" podrían ser un control complejo (las acciones de los comandos dependen combinaciones de botones) y la dificultad de sus misiones. A finales de Mayo veremos en que queda la cosa.

**Primera Impresión:** 










Siempre que estemos en peligro, la pantalla se volverá roja, indicándonos que tenemos segundos para actuar y neutralizar la amenaza o perderemos al comando. Si no vemos nada en pantalla, eso querrá decir que el peligro está detrás.

Este mes Electronic Arts y PlayManía os retamos a que solucionéis estos pasatiempos automovilísticos y demostréis cuánto sabéis de coches. Y es que, para ganar uno de los 15 juegos de *Need for Speed: Road Challenge* que sorteamos entre los acertantes, hay que ser un auténtico fiera de la carretera.

## HUMOR



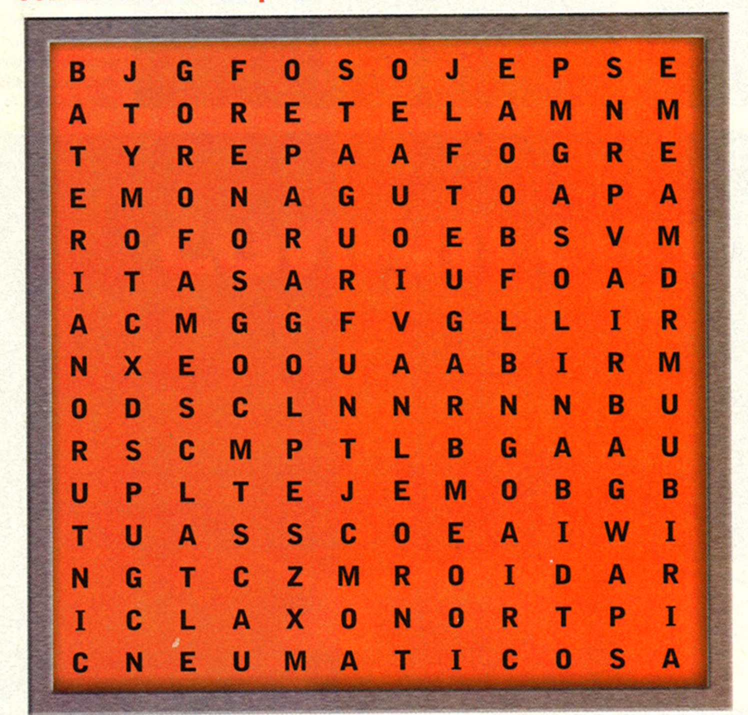







## SOPA DE LETRAS

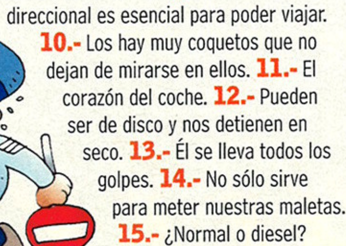
**ESTA SOPA DE LETRAS CONTIENE 15 OBJETOS RELACIONADOS CON EL AUTOMÓVIL. ¡ÁNIMO Y A BUSCARLOS TODOS!**



| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| B | J | G | F | O | S | O | J | E | P | S | E |
| A | T | O | R | E | T | E | L | A | M | N | M |
| T | Y | R | E | P | A | A | F | O | G | R | E |
| E | M | O | N | A | G | U | T | O | A | P | A |
| R | O | F | O | R | U | O | E | B | S | V | M |
| I | T | A | S | A | R | I | U | F | O | A | D |
| A | C | M | G | G | F | V | G | L | L | I | R |
| N | X | E | O | O | U | A | A | B | I | R | M |
| O | D | S | C | L | N | N | R | N | N | B | U |
| R | S | C | M | P | T | L | B | G | A | A | U |
| U | P | L | T | E | J | E | M | O | B | G | B |
| T | U | A | S | S | C | O | E | A | I | W | I |
| N | G | T | C | Z | M | R | O | I | D | A | R |
| I | C | L | A | X | O | N | O | R | T | P | I |
| C | N | E | U | M | A | T | I | C | O | S | A |

**DEFINICIONES**

**1.-** Proporciona electricidad y energía a nuestro auto. **2.-** Póntelo siempre. **3.-** De tres colores, debes respetarlo. **4.-** Aunque ruidoso, sirve para avisar a los demás. **5.-** Ten cuidado no se vaya a pinchar... **6.-** Con su música nos ameniza el viaje. **7.-** Es una especie de almohada salvavidas. **8.-** Con este pedal cambiamos de velocidad. **9.-** Redondo y direccional es esencial para poder viajar. **10.-** Los hay muy coquetos que no dejan de mirarse en ellos. **11.-** El corazón del coche. **12.-** Pueden ser de disco y nos detienen en seco. **13.-** Él se lleva todos los golpes. **14.-** No sólo sirve para meter nuestras maletas. **15.-** ¿Normal o diesel?



## ORDENA LOS NOMBRES

**EN *NEED FOR SPEED: ROAD CHALLENGE* PODEMOS CONDUCIR COCHES DE AUTÉNTICO ENSUEÑO, PERO ¿SABRÁS ORDENAR ESTE DESORDEN Y DECIRNOS EL NOMBRE REAL DE DIEZ MARCAS AUTOMOVILÍSTICAS...?**

1:TIMSHIUBSI S: ____
2:ESPHOCR S: ____
3:ZKSUUYI S: ____
4:REAFRIR S: ____
5:YNUDHYA S: ____
6:WBM S: ____
7:REMCEDSE S: ____
8:OTTOYA S: ____
9:UAGAJR S: ____
10:BUSURA S: ____

## ¿SABES DE SEÑALES?

**ANTES DE CONDUCIR UNO DE LOS COCHAZOS DE *NEED FOR SPEED: ROAD CHALLENGE* DEBERÍAS CONOCER UN POCO MÁS LAS SEÑALES DE TRÁFICO.**

Te proponemos un fácil ejercicio: ¿sabrías decirnos cuáles son las tres señales de este recuadro que no son de tráfico?




BASES DEL CONCURSO "PASATIEMPOS".

1.- Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista PlayManía que envíen la página completa, o una fotocopia, con las soluciones correctas a la siguiente dirección: HOBBY PRESS. PlayManía. C/ Ciruelos, 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid). Indicando en el sobre: Pasatiempos Playmanía.

2.- De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraerán 15 cartas, y sus remitentes serán premiados con un juego Need for Speed Road Challenge para PlayStation. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3.- Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón entre el 1 de mayo de 1999 y el 1 de junio de 1999.

4- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso, Konami y Hobby Press.

Nombre: .................. Apellidos: ..................

Dirección: ..................

Localidad: .................. Provincia: ..................

C.Postal: .................. Teléfono: .................. Edad: ..........